



Bruxelles, le 11.5.2022  
COM(2022) 212 final

**COMMUNICATION DE LA COMMISSION AU PARLEMENT EUROPÉEN, AU  
CONSEIL, AU COMITÉ ÉCONOMIQUE ET SOCIAL EUROPÉEN ET AU COMITÉ  
DES RÉGIONS**

**Une décennie numérique pour les enfants et les jeunes : la nouvelle stratégie européenne  
pour un internet mieux adapté aux enfants**

## 1. Introduction

C'est en 2012 qu'a été adoptée la première stratégie européenne pour un internet mieux adapté aux enfants. La stratégie actualisée pour un internet mieux adapté aux enfants exposée dans la présente communication garantira que les enfants sont protégés, respectés et dotés de moyens d'action en ligne au cours de la nouvelle décennie numérique.

Le respect des droits de l'homme, y compris des droits de l'enfant, fait intrinsèquement partie des valeurs sur lesquelles l'Union européenne est fondée<sup>1</sup>. Ces droits doivent être respectés de la même manière en ligne et hors ligne<sup>2</sup>. Pendant la décennie numérique, chaque enfant d'Europe mérite de s'épanouir dans un environnement numérique sûr et autonome et de participer à la transition numérique mondiale.

Les enfants créent, jouent et ont des interactions en ligne de plus en plus jeunes, en ayant recours à des technologies numériques utilisées à des fins d'éducation, de divertissement, de contacts sociaux et de participation active à la société. Ce faisant, ils sont souvent confrontés à des contenus et des services numériques qui n'ont pas été conçus pour les enfants.

Les enfants et les jeunes<sup>3</sup> ne constituent pas un groupe unique et homogène, car leur âge, leur genre, le développement de leurs capacités et leur situation sociale et économique les différencient. Les enfants en situation de vulnérabilité, tels que les enfants handicapés, les enfants issus d'une minorité raciale ou ethnique, les enfants réfugiés, les enfants placés dans des institutions, les enfants LGBTIQ+, ainsi que les enfants issus de milieux socio-économiques défavorisés peuvent connaître des difficultés supplémentaires dans l'environnement numérique.

La pandémie de COVID-19 a mis en évidence les avantages que procure la technologie numérique, mais aussi la nécessité cruciale d'assurer l'égalité d'accès à la technologie (aux appareils et au réseau) ainsi qu'aux aptitudes et compétences numériques, y compris à l'éducation aux médias, pour tous les enfants<sup>4</sup>. Les enfants qui n'ont pas accès à l'internet sont privés de ressources susceptibles de les aider à apprendre et à grandir. Les inégalités peuvent accroître les risques de mauvais résultats scolaires, causer des problèmes de santé mentale et nuire aux perspectives à long terme<sup>5</sup>.

Dans cette optique, et pour faire face aux risques et aux préjudices liés à une société de plus en plus numérisée, y compris pour les enfants, la Commission a proposé, en décembre 2020, une réforme ambitieuse de la réglementation existante, afin de créer un espace numérique plus

---

<sup>1</sup> Article 2 du [traité sur l'Union européenne](#) et [charte des droits fondamentaux de l'Union européenne](#), notamment son [article 24](#).

<sup>2</sup> L'[observation générale n° 25 des Nations unies](#) sur la convention des Nations unies relative aux droits de l'enfant (à laquelle tous les États membres de l'UE sont parties) traite explicitement des droits de l'enfant en relation avec l'environnement numérique.

<sup>3</sup> Au sens de la [convention des Nations unies relative aux droits de l'enfant](#), à savoir tous les individus âgés de moins de 18 ans. Dans le cadre de la nouvelle stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants, le terme «jeunes» désigne aussi les enfants de moins de 18 ans. Dans la législation, le terme utilisé est «mineurs».

<sup>4</sup> JRC, [How children \(10-18\) experienced online risks during the COVID-19 lockdown \(en anglais uniquement\)](#).  
JRC, [Emergency remote schooling during COVID-19 \(en anglais uniquement\)](#).

<sup>5</sup> JRC, [How families handled emergency remote schooling during the time of Covid lockdown in spring 2020 \(en anglais uniquement\)](#).

T20-Italy, [Digital learning for every child: closing the gaps for an inclusive and prosperous future \(en anglais uniquement\)](#).

sûr dans lequel les droits fondamentaux de tous les utilisateurs de services numériques sont protégés. L'accord politique intervenu récemment sur la législation sur les services numériques montre que la protection des mineurs est l'une des pierres angulaires des nouvelles règles, obligeant les entreprises à placer les intérêts des enfants au premier rang de leurs préoccupations<sup>6</sup>.

En outre, dans le cadre de sa vision de la transformation numérique de l'Europe pour 2030<sup>7</sup>, la Commission a proposé une déclaration européenne sur les droits et principes numériques pour la décennie numérique<sup>8</sup>, dans laquelle se retrouvent des valeurs de l'UE telles que la protection et l'autonomisation des enfants.

La stratégie européenne de 2012 pour un internet mieux adapté aux enfants<sup>9</sup> a défini un critère de référence mondial, dans le but d'orienter et de façonner les politiques nationales dans l'UE. Tous les États membres ont intégré à leurs politiques des éléments de la stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants. En mars 2021, lors de l'adoption de sa toute première stratégie globale de l'UE sur les droits de l'enfant<sup>10</sup>, la Commission a annoncé que la stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants serait actualisée.

La stratégie actualisée pour un internet mieux adapté aux enfants constitue le volet numérique de la stratégie sur les droits de l'enfant et se situe dans la ligne du principe numérique récemment proposé selon lequel «les enfants et les jeunes devraient être protégés en ligne et formés à cet environnement»<sup>11</sup>. Elle tient compte de la résolution du Parlement européen sur les droits de l'enfant<sup>12</sup>, des conclusions du Conseil sur l'éducation aux médias<sup>13</sup> et de la recommandation du Conseil établissant une garantie européenne pour l'enfance<sup>14</sup>.

Cette nouvelle stratégie s'appuie sur un vaste processus de consultation des enfants, complété par des consultations ciblées avec des parents, des enseignants, les États membres, des acteurs du secteur des TIC et des médias, des acteurs de la société civile, des universitaires et des organisations internationales<sup>15</sup>.

Par conséquent, la nouvelle stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants vise à compléter et à soutenir la mise en œuvre pratique des mesures existantes destinées à protéger les enfants en ligne, à développer les compétences des enfants et à leur donner les moyens de maîtriser leur vie numérique et d'en profiter en toute sécurité.

---

<sup>6</sup> Paquet relatif aux services numériques; [Législation sur les services numériques: la Commission se félicite de l'accord politique](#)

<sup>7</sup> [Une boussole numérique pour 2030: l'Europe balise la décennie numérique](#), COM(2021)118 final.

<sup>8</sup> [Déclaration européenne sur les droits et principes numériques pour la décennie numérique](#), COM(2022)27 final.

<sup>9</sup> [Stratégie européenne pour un Internet mieux adapté aux enfants](#), COM(2012)196.

<sup>10</sup> [Stratégie de l'UE sur les droits de l'enfant](#), COM(2021)142 final.

<sup>11</sup> [Déclaration sur les droits et principes numériques européens](#).

<sup>12</sup> [Résolution du Parlement européen 2019/2876 du 26 novembre 2019](#), point 19.

<sup>13</sup> [Conclusions du Conseil sur l'éducation aux médias dans un monde en constante évolution, 2020/C 193/06](#).

<sup>14</sup> [Recommandation du Conseil établissant une garantie européenne pour l'enfance](#), ST 9106 2021 INIT.

<sup>15</sup> [How to make Europe's Digital Decade fit for children and young people? \(en anglais uniquement\)](#).

[Synthèse des consultations des parties prenantes](#) Plus de 60 % des participants à la consultation publique sur les droits de l'enfant ont reconnu la nécessité d'adopter une nouvelle stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants. Près de 80 % des répondants sont d'avis que les entreprises du secteur des technologies de l'information devraient jouer un rôle plus important dans ce domaine.

## 2. Actions menées par l'UE jusqu'à présent

Depuis 2012, la stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants joue un rôle central en matière de protection et d'autonomisation des enfants en ligne aux niveaux européen, national et international. Le groupe d'experts pour un internet plus sûr<sup>16</sup> permet l'échange de bonnes pratiques entre les États membres, et la Commission a encouragé le secteur à coopérer avec la société civile et les jeunes par l'intermédiaire de l'Alliance pour une meilleure protection des mineurs en ligne<sup>17</sup>.

La stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants de 2012 avait mis en place le réseau de centres pour un internet plus sûr<sup>18</sup>, qui est cofinancé par l'UE, ainsi que le portail consacré à la sécurité des enfants en ligne «betterinternetforkids.eu», qui bénéficie d'un soutien financier de l'UE. Les centres pour un internet plus sûr viennent en aide à 30 millions de personnes chaque année<sup>19</sup>. Ils mènent des activités de sensibilisation ciblées et fournissent des ressources concernant tous les aspects de la sécurité des enfants en ligne dans les États membres, ils proposent de l'aide et détectent les menaces émergentes grâce aux lignes d'assistance téléphonique et ils contribuent au retrait de matériel d'abus sexuels sur enfants en ligne grâce aux lignes d'urgence INHOPE<sup>20</sup>, présentes dans 46 pays. Les centres pour un internet plus sûr travaillent avec un réseau d'ambassadeurs de la jeunesse et de panels de jeunes pour un internet mieux adapté aux enfants<sup>21</sup>, qui conseillent et éclairent les décideurs et les praticiens, par exemple via l'initiative «Youth Pledge for a Better Internet» relative à la communication adaptée aux enfants<sup>22</sup>. La «Journée pour un internet plus sûr»<sup>23</sup>, créée sous l'impulsion de l'UE, est désormais devenue une manifestation mondiale.

La Commission coopère également avec des organisations internationales, des ONG et des chercheurs qui travaillent sur les droits numériques des enfants, ainsi qu'avec le secteur privé.

Depuis 2012, le cadre juridique et politique de l'UE visant à renforcer la sécurité des enfants en ligne a considérablement évolué<sup>24</sup>. Par exemple, dans le cadre de la directive révisée sur les services de médias audiovisuels (directive SMA)<sup>25</sup>, les obligations de protéger les mineurs contre les contenus préjudiciables susceptibles de nuire à leur développement physique, mental et moral et contre les contenus illicites<sup>26</sup> s'étendent désormais aux plateformes de partage de vidéos. Le règlement général sur la protection des données (RGPD) classe les données à caractère personnel des enfants parmi les données nécessitant une protection spéciale, l'autorisation parentale étant d'ailleurs nécessaire jusqu'à un certain âge (allant de

---

<sup>16</sup> [Page web du groupe d'experts.](#)

<sup>17</sup> [Page web Alliance.](#)

<sup>18</sup> [Page web des centres pour un internet plus sûr.](#)

<sup>19</sup> [Rapport 2021 relatif à la stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants.](#)

<sup>20</sup> [Site web du réseau INHOPE.](#)

<sup>21</sup> [Site web des jeunes pour un internet mieux adapté aux enfants.](#)

<sup>22</sup> [Site web de l'initiative «Youth Pledge for a Better Internet».](#)

<sup>23</sup> [Site web de la Journée pour un internet plus sûr.](#)

<sup>24</sup> Voir le [recueil](#) des textes officiels de l'UE concernant les enfants dans le monde numérique (add link).

<sup>25</sup> [Directive «Services de médias audiovisuels» révisée](#), (UE) 2018/1808.

<sup>26</sup> Sont considérés comme illicites pour tous les utilisateurs les types de contenus suivants: contenus xénophobes, contenus terroristes ou matériels d'abus sexuels commis sur des enfants en ligne.

13 à 16 ans en fonction des États membres)<sup>27,28</sup>. La directive sur les pratiques commerciales déloyales<sup>29</sup> protège les enfants en tant que consommateurs vulnérables et interdit les incitations directes à acheter.

Enfin, la législation sur les services numériques obligera toutes les plateformes en ligne à concevoir leurs systèmes en tenant compte des droits des enfants qui les utilisent. En particulier, les enfants doivent être en mesure de comprendre facilement les conditions générales du service auquel ils font appel. Ce n'est toutefois qu'un début. En vertu des nouvelles règles, toutes les plateformes en ligne proposant des services aux enfants dans l'Union, telles que les réseaux sociaux ou les plateformes de jeux interactifs, seront tenues de prendre des mesures appropriées et proportionnées pour garantir le respect de la vie privée, la sûreté et la sécurité des enfants utilisant leurs services. En outre, il sera interdit aux plateformes en ligne de présenter des publicités aux enfants sur la base du profilage. Enfin, les très grandes plateformes en ligne et les moteurs de recherche devront prendre en considération les éventuels risques systémiques liés à leurs services, y compris les éventuels effets négatifs, avérés ou prévisibles, en matière de protection des enfants.

La proposition de législation sur l'intelligence artificielle (IA)<sup>30</sup> établit des règles uniformes applicables à l'IA dans l'UE et vise à créer un marché unique pour les applications d'IA dignes de confiance qui puissent être utilisées dans le plein respect des droits fondamentaux, y compris des droits de l'enfant. La proposition de cadre européen relatif à une identité numérique<sup>31</sup> permettra aux mineurs, sur la base de la législation nationale applicable, d'utiliser le portefeuille d'identité numérique, par exemple pour prouver leur âge sans divulguer d'autres données à caractère personnel.

Une nouvelle proposition de règlement établissant des règles visant à prévenir et à combattre les abus sexuels sur les enfants<sup>32</sup>, présentée en même temps que la stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants, impose aux fournisseurs de services d'hébergement ou de communications interpersonnelles certaines obligations en matière de détection, de signalement et de suppression des matériels d'abus sexuels sur enfants en ligne. La proposition prévoit également la création d'un nouveau centre européen pour prévenir et combattre les abus sexuels commis contre des enfants, qui faciliterait la détection, le signalement et la suppression des matériels d'abus sexuels sur enfants en ligne, fournirait un soutien aux victimes et constituerait un pôle de connaissances, d'expertise et de recherche sur les questions liées à la prévention contre les abus sexuels sur enfants en ligne et à la lutte dans ce domaine.

---

<sup>27</sup> [Règlement général sur la protection des données](#), (UE) 2016/679.

<sup>28</sup> En 2022, le comité européen de la protection des données publiera des lignes directrices sur le traitement des données à caractère personnel des enfants et sur les droits des enfants en tant que personnes concernées au titre du RGPD.

<sup>29</sup> [Directive relative aux pratiques commerciales déloyales](#), 2005/29/CE.

<sup>30</sup> [Proposition de règlement du Parlement européen et du Conseil établissant des règles harmonisées concernant l'intelligence artificielle \(législation sur l'intelligence artificielle\) et modifiant certains actes législatifs de l'union](#).

<sup>31</sup> [Proposition de règlement du Parlement européen et du Conseil modifiant le règlement \(UE\) n° 910/2014 en ce qui concerne l'établissement d'un cadre européen relatif à une identité numérique](#), COM(2021)281 final.

<sup>32</sup> Proposition de règlement établissant des règles visant à prévenir et à combattre les abus sexuels sur les enfants, COM(2022)209.

La stratégie de l'UE visant à lutter contre la traite des êtres humains reconnaît que les enfants sont particulièrement exposés au risque d'être victimes de trafiquants en ligne<sup>33</sup>. La stratégie de l'UE relative aux droits des victimes<sup>34</sup> accorde une attention particulière aux enfants victimes.

La stratégie de l'UE en faveur de l'égalité entre les hommes et les femmes<sup>35</sup> souligne que les filles peuvent être victimes de violence sexiste, violence dirigée contre les femmes ou les filles parce qu'elles sont des femmes ou des filles ou qui les affecte de manière disproportionnée. La proposition de directive sur la lutte contre la violence à l'égard des femmes et la violence domestique inclut la criminalisation de la cyberviolence fondée sur le genre et prévoit des mesures visant à protéger et à soutenir les victimes de telles violences en ligne et hors ligne, quel que soit leur âge<sup>36</sup>.

La communication relative à la protection des enfants migrants<sup>37</sup> traite de la protection des enfants migrants, notamment en ce qui concerne l'accès en toute sécurité aux nouvelles technologies.

Le plan d'action en matière d'éducation numérique pour la période 2021-2027<sup>38</sup> s'attaque aux enjeux que constituent l'éducation et la formation, amplifiés par la pandémie de COVID-19, en assurant une transformation numérique durable du secteur de l'éducation grâce à la création d'un écosystème éducatif numérique hautement performant et au renforcement des aptitudes et des compétences numériques des enfants, des enseignants et des éducateurs.

La stratégie de l'UE en faveur de la jeunesse pour la période 2019-2027<sup>39</sup> encourage la participation des jeunes à la vie démocratique et soutient l'engagement social et civique.

La nouvelle stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants s'appuiera sur ces réalisations afin de générer des synergies avec les initiatives pertinentes visant à répondre aux préoccupations et aux besoins des enfants pour la décennie numérique.

---

<sup>33</sup> [Stratégie de l'UE visant à lutter contre la traite des êtres humains](#), COM(2021)171 final.

<sup>34</sup> [Stratégie de l'UE relative aux droits des victimes \(2020-2025\)](#), COM(2020)258 final.

<sup>35</sup> [Une Union de l'égalité: stratégie en faveur de l'égalité entre les hommes et les femmes 2020-2025](#), COM(2020) 152 final.

<sup>36</sup> [Proposition de directive sur la lutte contre la violence à l'égard des femmes et la violence domestique](#), COM(2022)105 final.

<sup>37</sup> [Communication relative à la protection des enfants migrants](#), COM(2017)0211 final.

<sup>38</sup> [Plan d'action en matière d'éducation numérique 2021-2027 Réinitialiser l'éducation et la formation à l'ère du numérique](#), COM(2020) 624 final.

<sup>39</sup> [Stratégie de l'Union européenne en faveur de la jeunesse 2019-2027](#), ST/14944/2018/INIT.

### 3. Ce qui a changé — pourquoi faut-il adopter une nouvelle stratégie?

#### Les enfants en tant qu'utilisateurs des technologies numériques

Depuis 2012, l'utilisation faite par les enfants des technologies numériques a considérablement changé. Les appareils modernes permettent aux enfants d'interagir, d'entrer en contact, de jouer et de partager des contenus avec autrui, souvent sans surveillance parentale. Les conclusions de l'enquête «EU Kids Online» de 2020<sup>40</sup> montrent qu'une majorité d'enfants déclarent utiliser leur smartphone «quotidiennement» ou «presque tout le temps», et que le temps passé en ligne a presque doublé par rapport à 2010 dans de nombreux pays. L'âge auquel les enfants commencent à utiliser des appareils numériques diminue également.

Cette utilisation accrue de l'internet peut conduire à un mode de vie plus sédentaire susceptible d'avoir des répercussions sur la santé. De nombreux psychologues ont exprimé leur inquiétude face à l'apparition chez les enfants de troubles de l'attention et de difficultés à se déconnecter.

Si un équilibre sain entre vie connectée et vie déconnectée est recommandé, l'abstinence numérique n'est pas une option pour les enfants d'aujourd'hui, qui dépendent de plus en plus de l'internet pour avoir accès à des informations, à certaines activités scolaires, aux contacts sociaux et à des activités récréatives.

La technologie continue à évoluer rapidement, ce qui crée à la fois de nouvelles possibilités et de nouveaux risques. Dans un avenir proche, l'IA, la réalité virtuelle, augmentée et étendue, l'internet des objets, les cryptomonnaies et d'autres innovations technologiques ayant des effets sur les enfants seront à l'origine de nouveaux défis sociétaux et éthiques (par exemple, biais, manque d'équité, manque de transparence dans l'utilisation de l'IA, interaction avec des infox vidéo, des avatars et des robots).

Ces questions ont également été mises en avant lors de la conférence sur l'avenir de l'Europe, au cours de laquelle le panel de citoyens européens chargé des valeurs et des droits a appelé à améliorer la protection des mineurs en ligne. Cette recommandation a été approuvée par l'assemblée plénière de la conférence et figure dans une proposition qui a été présentée aux présidents du Parlement européen, du Conseil et de la Commission européenne<sup>41</sup>.

#### Les enfants et les dangers d'internet

Sur internet, les enfants sont fréquemment exposés à des **contenus, des comportements, des contacts et des risques pour les consommateurs qui sont préjudiciables et illicites**. L'utilisation par les enfants de certains services numériques tels que les médias sociaux et les jeux interactifs comporte certains risques tels que l'exposition à des contenus inadaptés, le harcèlement, le pédopiégeage<sup>42</sup>, les abus sexuels ou l'endoctrinement.

---

<sup>40</sup> [Enquête «EU Kids Online» de 2020](#).

<sup>41</sup> [Panel de citoyens européens n° 2: «Démocratie européenne/Valeurs et droits, état de droit, sécurité»](#), décembre 2021

<sup>42</sup> Sollicitation d'enfants à des fins sexuelles



Parmi les sujets de préoccupations recensés par les enfants eux-mêmes dans les réponses à la consultation de la Commission figurait l'exposition à des contenus préjudiciables susceptibles de faire l'apologie et la promotion de l'automutilation, du suicide, de la violence, des discours haineux, du harcèlement sexuel, de la consommation de drogue, des défis en ligne dangereux, des troubles alimentaires et des régimes alimentaires dangereux. Ces contenus violents, effrayants ou tout simplement inadaptés pour les enfants sont facilement accessibles. Les enfants disent être exposés très jeunes à des contenus pornographiques<sup>43</sup>, ce qui a une incidence sur leur conception de ce qui constitue une relation saine.

Malgré la législation existante de l'Union (directive SMA et RGPD), les mécanismes de **vérification de l'âge** et les outils de consentement parental restent inefficaces dans de nombreux cas, les utilisateurs n'étant souvent tenus de n'indiquer que leur date de naissance au moment de l'enregistrement<sup>44</sup>.

Toutefois, comme indiqué à la section 2 ci-dessus, la législation sur les services numériques récemment approuvée devrait améliorer considérablement la sécurité de tous les utilisateurs, y compris les enfants, et leur donner les moyens de faire des choix éclairés en ligne.

En particulier, dans le cadre de la gestion des risques prévue par la législation sur les services numériques, les risques systémiques liés aux mineurs doivent faire l'objet d'une attention particulière. Les très grandes plateformes en ligne seront tenues d'examiner à quel point la conception et le fonctionnement du service sont faciles à comprendre pour les enfants, ainsi que la manière dont ces derniers peuvent être exposés à des contenus nuisant à leur santé ainsi qu'à leur épanouissement physique, mental et moral. Ces risques peuvent résulter, par exemple, de la conception des interfaces en ligne qui exploitent intentionnellement ou involontairement l'inexpérience des enfants ou qui peuvent entraîner un comportement de dépendance. À cet égard, les très grandes plateformes en ligne devront adopter des mesures ciblées visant à protéger les droits de l'enfant, y compris la vérification de l'âge et des outils de contrôle parental, ou des outils permettant d'aider les enfants à signaler les abus ou à obtenir un soutien, s'il y a lieu. La cyberviolence, y compris le partage non consenti de contenus intimes, est un exemple de contenu devant faire l'objet d'un traitement rapide en cas de signalement par les utilisateurs, notamment les enfants, et nécessitant une adaptation appropriée des pratiques de modération des contenus.

Selon le **réseau de lignes d'urgence INHOPE** de l'UE, le nombre d'images en ligne d'**abus sexuels** présumés **commis contre des enfants** dans le monde aurait presque doublé entre 2017 et 2019. Le problème s'est encore aggravé pendant la crise de la COVID-19, en particulier pour les enfants qui vivent avec leurs agresseurs<sup>45</sup>. Les enfants peuvent être

---

<sup>43</sup> [Enquête «EU Kids Online» de 2020](#), pages 89-99, figures 82, 83, 84.

<sup>44</sup> [Study on the implementation of the new provisions in the revised Audiovisual Media Directive, en anglais uniquement](#), SMART 2018/0066.

<sup>45</sup> EUROPOL, [Exploiting Isolation: Offenders and victims of online child sexual abuse during the COVID-19 pandemic \(en anglais uniquement\)](#).

JRC, [How children \(10-18\) experienced online risks during the COVID-19 lockdown \(en anglais uniquement\)](#).

UNICEF, [COVID-19 and its implications for protecting children online \(en anglais uniquement\)](#).

IWF, [Rapport annuel 2020](#).



manipulés en ligne<sup>46</sup> à des fins d'abus sexuels ou d'exploitation sexuelle, et il arrive que des images et vidéos explicites, créées dans le cadre d'une relation consensuelle avec d'autres enfants ou sous la contrainte, soient diffusées sans leur consentement.

Dans le monde, plus d'un jeune sur trois déclare avoir été victime de **cyberharcèlement**<sup>47</sup>. Les enfants peuvent subir ou reproduire des comportements toxiques, agressifs, perturbateurs ou entraînant une dépendance<sup>48</sup>, ou être ciblés par des contenus inappropriés, sexistes ou racistes. Cela peut par ailleurs décourager la participation (par exemple des filles) aux activités en ligne et avoir une incidence sur les droits des enfants<sup>49</sup>.

**Les propos racistes, xénophobes et antisémites, les fausses informations et les discours politiques extrêmes** conduisant à la **radicalisation** sont de plus en plus répandus sur internet. En 2016, la Commission a lancé un code de conduite visant à combattre les discours de haine illégaux<sup>50</sup> afin d'intensifier la lutte contre les discours haineux en ligne. En coopération avec le réseau de sensibilisation à la radicalisation, elle sensibilise les créateurs de sites web et les concepteurs de jeux aux risques de radicalisation des enfants en ligne. Le code de bonnes pratiques contre la désinformation<sup>51</sup> est en cours de révision afin de renforcer les engagements dans ce domaine.

---

<sup>46</sup> Les signalements auprès du NCMEC de cas de pédopiégeage [ont doublé entre 2019 et 2020](#).

<sup>47</sup> [Enquête de l'UNICEF de 2019](#).

<sup>48</sup> [COST action: European Network for Problematic Usage of the internet \(en anglais uniquement\)](#).

<sup>49</sup> UNICEF, [Recommendations for The Online Gaming Industry on Assessing Impact on Children \(en anglais uniquement\)](#) (page 15) (2020).

<sup>50</sup> [Code de conduite pour la lutte contre les discours haineux illégaux en ligne](#).

<sup>51</sup> [Code européen de bonnes pratiques contre la désinformation](#).

## Les enfants en tant que consommateurs actifs de produits et services numériques

Les enfants d'aujourd'hui sont des consommateurs de produits et services numériques plus actifs et plus indépendants qu'il y a dix ans, et ils utilisent souvent des produits et services numériques conçus pour les adultes. Ils sont influencés ou ciblés par toute une série de techniques de marketing en ligne. Avec l'aide de systèmes de recommandation sur les médias sociaux, d'autres algorithmes, de la publicité ciblée et de stratégies de marketing d'influence et de ludification du marketing<sup>52</sup>, des contenus préjudiciables ou inappropriés sont proposés aux jeunes utilisateurs dans le but d'abuser de leur manque d'expérience et de maîtrise de soi<sup>53</sup>. La publicité pour des produits riches en matières grasses, en sucre ou en sel auprès des enfants<sup>54</sup> peut, par exemple, exacerber les comportements alimentaires inappropriés. De même, des techniques de marketing agressives ciblant les enfants et présentant comme sûrs des investissements risqués peuvent avoir de graves conséquences financières. Pour faire face aux risques et aux préjudices que cette situation entraîne pour les enfants, la législation sur les services numériques prévoit un certain nombre d'obligations. Elle interdit notamment aux plateformes en ligne de présenter aux mineurs de la publicité fondée sur le profilage, les oblige à assurer la transparence de leurs systèmes de recommandation et à proposer aux utilisateurs des options permettant de modifier ou d'influencer les principaux paramètres utilisés dans les systèmes de recommandation.

Les services numériques collectent et partagent désormais en permanence des données sur les enfants et la «datafication»<sup>55</sup> commence avant même la naissance. Si l'agrégation de mégadonnées peut permettre de grandes découvertes, par exemple concernant la santé et l'éducation des enfants, la datafication de l'enfance peut également avoir une incidence négative tout au long de la vie sur le bien-être et le développement des enfants. **Ni les enfants ni les parents ne se rendent compte de la quantité de données à caractère personnel qu'ils sont susceptibles de partager** en utilisant des services numériques, en particulier des services gratuits<sup>56</sup>. Alors que le secteur collecte un très grand nombre **de données** concernant l'utilisation des services numériques par les enfants et les risques connexes, les chercheurs n'ont en revanche qu'un **accès limité**, voire inexistant, à ces importants ensembles de données.

Les enfants sont désormais systématiquement exposés à des contenus et à des **pratiques commerciales** inappropriés. Il faut encore entreprendre des travaux de recherche sur **l'incidence neurologique à long terme sur les enfants** des méthodes utilisées à des fins

---

<sup>52</sup> La ludification est le «processus consistant à appliquer les mécanismes du jeu à d'autres activités», [Kevin Werbach \(2014\)](#). La ludification, de plus en plus utilisée dans le marketing sur les médias sociaux, recourt à des techniques telles que la notation, l'incitation et la compétition, et permet aux entreprises d'attirer et de capter l'attention des clients de manière ludique et de collecter des données.

<sup>53</sup> Parlement européen, [Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers \(en anglais uniquement\)](#), pages 27-29.

<sup>54</sup> Parlement européen, [Study on the exposure of children to linear, non-linear and online marketing of foods high in fat, salt or sugar. Country report 6, The Netherlands \(en anglais uniquement\)](#).

OMS, [Spotlight on adolescent health and well-being \(en anglais uniquement\)](#).

<sup>55</sup> La datafication est une tendance technologique consistant à transformer de nombreux aspects de notre vie en données, considérées comme des informations permettant la création d'une nouvelle forme de valeur.

<sup>56</sup> Voir, par exemple, [les amendes infligées en 2021 par l'autorité italienne des consommateurs et du marché](#) (en italien).

commerciales, telles que le design persuasif, par exemple les mécanismes de jeux de hasard tels que les «coffres à butin»<sup>57</sup>.

Le **jeu en ligne** est désormais une activité en ligne très prisée chez les enfants: dans l'UE, 73 % des enfants âgés de 6 à 10 ans, 84 % des 11-14 ans et 74 % des jeunes âgés de 15 à 24 ans jouent à des jeux vidéo. Les jeux en ligne adaptés à l'âge peuvent soutenir des activités éducatives et participatives constructives en ligne, contribuer au développement d'aptitudes et de compétences numériques et apporter d'autres avantages sociétaux (par exemple, traitement thérapeutique ou enrichissement culturel). Les efforts entrepris par le secteur sont essentiels pour garantir la mise en place d'un environnement de jeu sûr et protéger les enfants tout en promouvant des habitudes de jeu saines. Ils devraient également inclure une approche du développement pour les produits et services numériques ciblant les mineurs qui soit sûre dès la conception.

### **Manque de compétences**

Les participants aux consultations organisées par la Commission auprès d'enfants ont souligné la nécessité d'améliorer l'**éducation aux médias et à la sécurité en ligne** dispensée aux enfants dans les écoles. Les aptitudes et compétences numériques, y compris l'habileté numérique et la sensibilisation à l'utilisation faite des données à caractère personnel, sont essentielles pour les enfants d'aujourd'hui, car elles leur permettent d'apprendre, de nouer des liens et de contribuer activement et en connaissance de cause à façonner le monde qui les entoure.

Les adultes responsables d'enfants (parents, éducateurs, enseignants, responsables de clubs et d'activités sportives, responsables religieux, travailleurs sociaux, personnels soignants, animateurs socio-éducatifs, etc.) ont besoin de compétences pour soutenir, conseiller et guider les enfants. Nos consultations ont montré que ces compétences font souvent défaut.

### **Fracture numérique**

Tous les enfants ne bénéficient pas d'un accès égal, efficace, sûr et inclusif aux technologies numériques.

Les **enfants en situation de vulnérabilité**, les enfants menacés par la pauvreté et l'exclusion sociale et les enfants vivant dans des zones rurales et reculées dont l'infrastructure pour l'internet à haut débit n'est pas adaptée devraient bénéficier, comme les autres, d'un accès aux appareils et compétences numériques et aux possibilités offertes par la décennie numérique.

Des études récentes<sup>58</sup> sur la privation numérique montrent que, dans certains pays européens, environ 20 % des enfants vivent dans des familles qui n'ont pas les moyens d'avoir un ordinateur ou une connexion internet à leur domicile. 40 % des ménages ruraux n'ont pas accès à l'internet rapide à haut débit. Dans certaines zones, plus de 15 % des jeunes âgés de

---

<sup>57</sup> Les coffres à butin sont des récompenses virtuelles obtenues dans certains jeux vidéo; généralement débloqués en jouant, ils peuvent aussi être achetés avec de l'argent réel – Parlement européen, [Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers \(en anglais uniquement\)](#), p. 14.

<sup>58</sup> [Site web de DigiGen](#).

15 ans se sentent laissés pour compte sur le plan numérique, et 8 % des jeunes de cette tranche d'âge à l'échelle européenne ne se sentent pas à l'aise avec le numérique.

Au niveau mondial, la situation est encore pire: on estime que 1,3 milliard d'enfants âgés de 3 à 17 ans n'ont pas de connexion internet à leur domicile<sup>59</sup>. La privation numérique dans l'enfance peut entraîner un manque de compétences numériques et de confiance dans le numérique à l'âge adulte, et accentuer ainsi la fracture numérique.

### **Manque de participation active**

Les enfants ne sont plus des consommateurs passifs de la technologie: ils peuvent l'utiliser activement pour s'exprimer et influencer le monde qui les entoure. **Il convient d'écouter davantage les enfants** et de les associer à **l'élaboration et à l'évaluation des produits et services numériques et des politiques numériques**.

## **4. Quelle vision pour une décennie numérique pour les enfants et les jeunes?**

**Notre vision: des services numériques adaptés à l'âge, qui ne laissent personne de côté et garantissent la protection, l'autonomisation et le respect en ligne de tous les enfants d'Europe.**

La nouvelle stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants, une initiative phare de l'Année européenne de la jeunesse 2022, propose des actions s'articulant autour de **trois piliers**:

1. des **expériences numériques sûres pour protéger les enfants** contre les contenus, les comportements, les contacts et les risques pour les consommateurs en ligne qui sont préjudiciables et illicites, et **améliorer leur bien-être en ligne** grâce à un environnement numérique sûr et adapté à l'âge, créé de manière à respecter l'intérêt supérieur des enfants;
2. l'**autonomisation numérique** permettant aux enfants d'acquérir les aptitudes et les compétences nécessaires pour faire des choix sains et s'exprimer de manière sûre et responsable dans l'environnement en ligne;
3. la **participation active et le respect des enfants** en leur permettant d'avoir voix au chapitre dans l'environnement numérique, avec davantage d'activités pilotées par les enfants afin de favoriser des expériences numériques innovantes et créatives sûres.

La mise en œuvre de la nouvelle stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants nécessite l'élaboration de politiques fondées sur des données probantes, ainsi qu'une coopération et une coordination entre les échelons européen et international. Ces dernières années, les Nations unies, l'UNICEF, l'OCDE et le Conseil de l'Europe, ainsi que les ONG de défense des droits de l'enfant, ont tous abordé la question des droits de l'enfant dans l'environnement numérique<sup>60</sup>.

<sup>59</sup> [UNICEF et ITU \(2020\), \*How Many Children and Youth Have internet Access at Home?\* \(en anglais uniquement\)](#)

<sup>60</sup> [ONU, Observation générale n° 25.](#)

## 5. Comment obtenir des résultats: piliers et actions

Les nouvelles actions énumérées ci-dessous s'appuieront sur l'infrastructure existante de la stratégie européenne pour un internet mieux adapté aux enfants de la Commission et la renforceront, comme indiqué ci-dessus.

### 5.1. Expériences numériques sûres (Comment mieux protéger les enfants en ligne)

*«Nous savons tous que les jeunes se trouvent sur ces plateformes, souvent sans l'autorisation de leurs parents. Si je le sais, les plateformes et les entreprises le savent.» – Un enseignant espagnol<sup>61</sup>*

La Commission facilitera la mise en place d'un **code de conduite global de l'UE sur une conception adaptée à l'âge** en se fondant sur les nouvelles règles contenues dans la proposition de législation sur les services numériques et dans le respect de la directive SMA et du RGPD. Ce code vise à garantir le respect de la vie privée, la sûreté et la sécurité des enfants lorsqu'ils utilisent des produits et services numériques. Le secteur concerné, les décideurs politiques, la société civile et les enfants seront associés à ce processus.

Il s'agirait d'une initiative de corégulation, ce qui conférerait à ce code une valeur ajoutée. Dans le cadre de la législation sur les services numériques, la Commission peut inviter les fournisseurs de très grandes plateformes en ligne à souscrire à des codes de conduite et leur demander de s'engager à prendre des mesures particulières d'atténuation des risques pour remédier aux risques ou préjudices spécifiques identifiés, en adhérant à un code de conduite donné. Bien que l'adhésion à ces codes de conduite reste volontaire, tout engagement pris par les fournisseurs de très grandes plateformes en ligne fera l'objet d'audits indépendants.

Le secteur des entreprises technologiques porte une responsabilité importante. Il dispose des outils nécessaires pour créer des produits qui, par défaut et par leur conception, sont faciles à utiliser, sûrs et respectueux de la vie privée. Tous les produits et services numériques susceptibles d'être utilisés par des enfants devraient donc respecter des caractéristiques de conception fondamentales équitables conformes aux valeurs européennes consacrées par la législation sur les services numériques. Par exemple, tous les produits et services susceptibles d'être utilisés par des enfants devraient être accompagnés d'informations adaptées à l'âge, facilement compréhensibles et accessibles, telles que des conditions générales, des instructions et des avertissements, ainsi que de mécanismes simples de signalement. Tous les acteurs de la conception numérique devraient comprendre que les choix de conception et de développement<sup>62</sup> ont une incidence potentiellement néfaste sur les enfants et que l'utilisation

---

[ONU. Objectifs de développement durable.](#)

[UNICEF, manifeste sur la gouvernance des données des enfants.](#)

[OCDE, Recommandation du Conseil sur les enfants dans l'environnement numérique.](#)

Conseil de l'Europe, [Recommandation sur les Lignes directrices relatives au respect, à la protection et à la réalisation des droits de l'enfant dans l'environnement numérique](#), CM/Rec(2018)7.

<sup>61</sup> Enseignant s'exprimant dans le cadre de la consultation suivante: [How to make Europe's Digital Decade fit for children and young people? \(en anglais uniquement\)](#).

<sup>62</sup> Par exemple, la proposition de [législation sur l'IA](#) oblige les fournisseurs d'applications d'IA à haut risque à évaluer et à atténuer les risques avant de mettre leurs systèmes sur le marché, en tenant spécifiquement compte de la probabilité que des enfants puissent avoir accès au système d'IA à haut risque ou que ce dernier ait une incidence sur eux (article 9, paragraphe 8, de la législation sur l'IA).

par ces derniers de différents services numériques peut être source de risques et de préjudices tels que le pédopiéage.

En se fondant sur les travaux en cours<sup>63</sup> et en tenant compte des nouvelles règles applicables aux plateformes en ligne en vertu de la législation sur les services numériques, la Commission **soutiendra des méthodes permettant d'apporter la preuve de l'âge** de manière sûre et respectueuse de la vie privée, susceptibles d'être reconnues à l'échelle de l'UE. La Commission collaborera avec les États membres<sup>64</sup> (qui, conformément à la législation nationale, peuvent choisir de délivrer des identifiants électroniques aux moins de 18 ans en vertu de la récente proposition relative à une identité numérique européenne), les parties prenantes concernées et les organisations européennes de normalisation avec comme objectif prioritaire le **renforcement des méthodes efficaces de vérification de l'âge**. Ces travaux encourageront les solutions commerciales grâce à un **cadre solide de certification et d'interopérabilité**.

Outre la vérification de l'âge pour accéder à certains contenus en ligne, la Commission inclura dans le code de conduite destiné aux fournisseurs en ligne, qui sera mis en place dans le cadre de la stratégie en faveur de l'égalité entre les hommes et les femmes pour la période 2020-2025, un chapitre ciblant les contenus exclusivement destinés aux adultes, afin de **lutter, en particulier, contre le partage d'images intimes non consentues**, qu'elles soient authentiques ou manipulées, qui pourraient également concerner des enfants, mais pas uniquement.

Malgré les mesures actuelles, le **cyberharcèlement** reste le sujet qui a fait l'objet du plus grand nombre de signalements auprès des centres pour un internet plus sûr ces dix dernières années. Le numéro 116 111 existant est spécialement réservé aux lignes d'assistance téléphonique pour enfants dans l'UE. Le cyberharcèlement et d'autres problèmes en ligne peuvent être traités par ce numéro, ou directement par les permanences des centres pour un internet plus sûr. La stratégie rendra le soutien offert par les centres pour un internet plus sûr plus visible grâce à une coopération renforcée autour du numéro 116 111 et de services en ligne connexes (des applications d'assistance téléphonique, par exemple), qui devraient également être accessibles aux enfants en situation de vulnérabilité. En outre, un groupe d'experts ad hoc formulera des recommandations d'action en matière de (cyber)harcèlement et de bien-être à l'école<sup>65</sup>.

Les lignes d'urgence et les permanences téléphoniques pour un internet plus sûr<sup>66</sup>, cofinancées par l'UE, continueront d'aider les personnes, et en particulier les enfants, qui sont confrontés à des contenus préjudiciables et illicites. Les utilisateurs qui se verront accorder le statut de «**signaleur de confiance**» dans les conditions prévues par la législation sur les services numériques seront en mesure de contribuer à une évaluation plus rapide des notifications de contenus illicites en ligne et aux mesures à prendre à cet égard. Ces contenus

---

<sup>63</sup> [euCONSENT](#) est un projet pilote financé par l'UE qui vise à concevoir et à mettre à l'essai une solution interopérable pour la vérification de l'âge et le consentement parental.

<sup>64</sup> Principalement par l'intermédiaire du groupe d'experts pour un internet plus sûr pour les enfants.

<sup>65</sup> [Communication relative à la réalisation d'un espace européen de l'éducation d'ici à 2025](#), COM(2020) 625 final.

<sup>66</sup> [Programme de travail pour une Europe numérique 2021-2022](#).

sont, par exemple, le matériel d'abus sexuels sur enfants et les discours haineux racistes et xénophobes, conformément au code de conduite pour la lutte contre les discours haineux illégaux en ligne, y compris les discours haineux antisémites définis dans la stratégie de l'UE visant à lutter contre l'antisémitisme et à soutenir la vie juive<sup>67</sup>.

La Commission coordonnera et encouragera également les **échanges de bonnes pratiques** entre les autorités de l'UE et les États membres en ce qui concerne le contrôle de l'application des **droits en matière de protection des consommateurs concernant les enfants**. La Commission dressera également l'**inventaire des travaux de recherche sur l'incidence du neuro-marketing** sur les enfants afin d'aider les autorités nationales de protection des consommateurs à mieux évaluer la manière dont les techniques d'influence commerciale peuvent se révéler déloyales pour les enfants. Ces connaissances seront utilisées dans le cadre des activités coordonnées ayant trait au contrôle de l'application qui seront menées au titre du règlement relatif à la coopération en matière de protection des consommateurs<sup>68</sup>.

#### **La Commission:**

- encouragera et facilitera l'élaboration, d'ici à 2024, d'un code de conduite global de l'UE sur la conception adaptée à l'âge fondé sur le cadre prévu par la législation sur les services numériques;
- lancera une demande de normalisation concernant une norme européenne sur le contrôle/la vérification de l'âge en ligne dans le cadre de la proposition relative à une identité numérique, à partir de 2023;
- soutiendra l'élaboration, dans le cadre de la proposition relative à une identité numérique, à partir de 2024, d'une preuve d'âge numérique reconnue à l'échelle de l'UE et fondée sur la date de naissance;
- accordera une place spécifique au contenu réservé aux adultes dans le code de conduite prévu dans le cadre de la stratégie en faveur de l'égalité entre les hommes et les femmes pour la période 2020-2025;
- veillera à ce que le numéro harmonisé 116 111 s'occupe des cas de cyberharcèlement, en coopération avec les lignes d'assistance SIC cofinancées par l'UE, d'ici à 2023;
- cofinancera les lignes d'assistance et d'urgence pour un internet plus sûr dans l'UE, y compris celles qui auront à l'avenir le statut de «signaleurs de confiance» au titre de la législation sur les services numériques, afin d'aider le public, en particulier les enfants, lorsqu'ils sont confrontés à des contenus préjudiciables et illicites, à partir de 2022;
- partagera les recommandations relatives au (cyber)harcèlement formulées par le groupe d'experts pour soutenir le bien-être à l'école, à partir de 2023;
- dressera, d'ici à la fin de 2022, l'inventaire des travaux de recherche sur l'incidence du neuro-marketing sur les enfants afin de soutenir les activités coordonnées ayant trait au

<sup>67</sup> [Stratégie européenne de lutte contre l'antisémitisme et de soutien à la vie juive \(2021-2030\)](#), COM(2021)615 final.

<sup>68</sup> [Règlement \(UE\) 2017/2394 sur la coopération entre les autorités nationales chargées de veiller à l'application de la législation en matière de protection des consommateurs](#).



contrôle de l'application qui seront menées au titre du règlement relatif à la coopération en matière de protection des consommateurs à partir de 2023.

#### **La Commission invite les États membres à:**

- soutenir des méthodes efficaces de vérification de l'âge, conformément à la proposition relative à une identité numérique;
- soutenir, y compris avec du personnel formé, le numéro harmonisé 116 111 pour lutter contre le cyberharcèlement.

#### **La Commission invite les entreprises du secteur à:**

- évaluer et traiter de manière cohérente les risques spécifiques résultant de l'utilisation par les enfants de leurs produits et services, notamment les risques pour la sécurité, ainsi que les pratiques de marketing pertinentes;
- contribuer à l'élaboration d'un code de conduite global de l'UE sur une conception adaptée à l'âge, ainsi que du chapitre consacré au contenu exclusivement destiné aux adultes dans le code de conduite prévu dans le cadre de la stratégie en faveur de l'égalité entre les hommes et les femmes 2020-2025, et prendre position en ce sens;
- mettre en œuvre efficacement des mesures relatives à l'accès aux contenus soumis à des restrictions d'âge, y compris les sites web proposant du contenu réservé aux adultes et les jeux réservés aux plus de 18 ans, conformément aux règles nationales et européennes;
- coopérer avec les signaleurs de confiance en vue d'évaluer et de supprimer rapidement les contenus illicites et de donner suite aux notifications de contenus préjudiciables;
- permettre aux chercheurs universitaires d'accéder aux données et informations pertinentes sur les possibilités et les risques pour les enfants, dans le respect total des règles en matière de protection des données.

#### **5.2. Autonomisation numérique (Comment mieux donner aux enfants les moyens de faire des choix sains en ligne)**

*«Les enfants ont reçu un outil complexe sans mode d'emploi»<sup>69</sup> – Un enfant de nationalité portugaise*

La décennie numérique de la Commission fixe des objectifs ambitieux selon lesquels, d'ici à 2030, 80 % de la population adulte devrait disposer de compétences numériques de base et 20 millions de spécialistes devraient travailler dans le secteur des TIC<sup>70</sup>. Pour que ce but soit atteint, les enfants devraient acquérir des **compétences numériques dès le plus jeune âge**.

<sup>69</sup> Enfant s'exprimant dans le cadre de la consultation suivante: [How to make Europe's Digital Decade fit for children and young people? \(en anglais uniquement\)](#).

<sup>70</sup> [Une boussole numérique pour 2030:l'Europe balise la décennie numérique](#), COM(2021)118 final; objectif fondé sur le [plan d'action sur le socle européen des droits sociaux](#).

Par exemple, la semaine européenne du code<sup>71</sup> aide les enfants à comprendre comment fonctionnent les algorithmes et le monde numérique.

Alors que la plupart des États membres de l'UE ont élaboré des stratégies pour développer les compétences numériques (soit en tant que thème transversal, soit en tant que discipline à part entière), rares sont ceux qui **procèdent régulièrement à un suivi et à une évaluation** afin d'évaluer l'impact de ces stratégies et de les réexaminer. La Commission travaille à l'élaboration d'une proposition de recommandation du Conseil relative à l'amélioration de l'offre de compétences numériques dans le domaine de l'éducation<sup>72</sup> afin de promouvoir une compréhension commune, de mobiliser l'engagement politique transnational, de promouvoir l'apprentissage par les pairs et les échanges mutuels et d'encourager les investissements.

Il est essentiel de disposer d'une base de connaissances actualisée et de suivre l'incidence de la transformation numérique sur le bien-être des enfants, pour la génération actuelle d'enfants de l'UE et pour celles qui suivront.

En matière d'habileté numérique (ou d'illectronisme), tout se joue très tôt dans la vie. Les compétences en matière d'éducation aux médias<sup>73</sup> sont essentielles pour permettre aux enfants de comprendre et d'assimiler les informations auxquelles ils ont accès en ligne, de détecter les risques en ligne tels que la désinformation, les escroqueries et la fraude, ainsi que la publicité cachée, et de participer activement et de manière responsable à l'économie numérique, à la société et aux processus démocratiques.

Dans leurs réponses aux consultations organisées par la Commission, des enseignants ont fait part des difficultés rencontrées pour associer leurs collègues. Les raisons invoquées étaient notamment le fait que **la sensibilisation n'est pas suffisante**, que de nombreux **enseignants ne possèdent pas les connaissances**, les compétences et la confiance requises et qu'il est difficile de se tenir au courant des évolutions technologiques permanentes. Il faut former les enseignants, promouvoir des ressources fiables et organiser **davantage de campagnes ciblant les parents et les éducateurs** sont nécessaires. Des formations sur les droits de l'enfant en ligne devraient également être incluses dans ces initiatives afin de sensibiliser davantage le public au fait que les droits de l'enfant sont identiques en ligne et hors ligne, conformément aux dispositions de l'observation générale n° 25 des Nations unies.

La nouvelle stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants, par l'intermédiaire de la plateforme Betterinternetforkids.eu et du réseau de centres pour un internet plus sûr, peut soutenir le développement de **modules destinés aux enseignants** (par exemple, un cours en ligne ouvert à tous, ou «MOOC») pour différents groupes d'âge, avec des cours sur l'éducation aux médias, la sécurité en ligne, les risques pour les consommateurs en ligne, les données à caractère personnel, le cyberharcèlement, le bien-être mental, les stéréotypes

---

<sup>71</sup> [La semaine européenne du code est une initiative citoyenne qui vise à apprendre la programmation et l'habileté numérique à tous de manière amusante et attrayante.](#)

<sup>72</sup> [Plan d'action en matière d'éducation numérique – Action 10.](#)

<sup>73</sup> Considérant 59 de la directive SMA: la notion d'éducation aux médias désigne les compétences, les connaissances et la compréhension permettant aux citoyens d'utiliser les médias d'une manière sûre et efficace. [...] L'éducation aux médias ne devrait pas se limiter à l'apprentissage des outils et des technologies, mais devrait viser à doter les citoyens de la réflexion critique nécessaire pour exercer un jugement, analyser des réalités complexes et reconnaître la différence entre des opinions et des faits.

négatifs, la représentation déformée de la sexualité dans la pornographie, le consentement et le respect numériques et la ludification<sup>74</sup> dans l'enseignement<sup>75</sup>.

L'**échange de bonnes pratiques** entre les États membres sera coordonné et encouragé dans le cadre du dialogue structuré sur l'éducation et les compétences numériques<sup>76</sup> et des groupes d'experts concernés.

La nouvelle stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants soutiendra des **campagnes d'éducation aux médias à grande échelle** à l'intention des enfants, des familles et des enseignants, en tirant parti des relais d'opinion nationaux et européens existants, tels que les écoles, les organisations de la société civile et les entreprises du secteur. Il convient d'associer les enfants, et, le cas échéant, les parents et les enseignants, aux actions visant à rendre les approches plus adaptées à l'âge et à permettre des échanges intergénérationnels sur l'utilisation créative et responsable des technologies numériques, **en renforçant la sensibilisation aux risques** pour les enfants, en tant que jeunes consommateurs et en ce qui concerne l'utilisation des données à caractère personnel.

En outre, la Commission travaille avec l'OCDE à l'élaboration d'un cadre de compétences financières pour les enfants<sup>77</sup>, qui devrait être publié d'ici à la fin de 2022 et qui présentera les compétences financières fondamentales dont les enfants ont besoin dans le monde numérique.

La nouvelle stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants fonctionnera en synergie avec le plan d'action en matière d'éducation numérique et le complétera, par exemple en promouvant les centres nationaux pour un internet plus sûr en tant que guichet unique où trouver des informations fiables et adaptées à l'âge, en fonction des besoins nationaux **en matière d'éducation formelle et non formelle**. La Commission continuera à partager et à promouvoir les ressources mises à la disposition du grand public par l'intermédiaire du portail Betterinternetforkids et encouragera le travail de sensibilisation des centres nationaux pour un internet plus sûr et d'autres acteurs, afin que les enfants puissent apprendre, dans des contextes très divers allant des clubs sportifs aux écoles, à faire preuve de respect numérique.

L'**apprentissage entre pairs**, la cocréation et l'exemple des **ambassadeurs de la jeunesse et des panels de jeunes pour un internet mieux adapté aux enfants** seront mis en avant en tant que bonnes pratiques en matière d'approches éducatives dans l'UE et au-delà.

Pour soutenir tous les enfants, l'**environnement numérique doit être pluriel, inclusif, non discriminatoire et exempt de stéréotypes**. Des informations en ligne objectives et adaptées à l'âge concernant le sexe et le genre devraient être mises à la disposition des enfants. Il convient de soutenir la diversité et la sensibilisation aux questions d'égalité entre les hommes et les femmes pour les professionnels des TIC, afin de mieux comprendre les besoins spécifiques des filles, des jeunes utilisateurs en situation de handicap et des enfants se trouvant dans d'autres situations de vulnérabilité. Il faut encourager les modèles positifs pour

---

<sup>74</sup> Voir par exemple le jeu [Happy Online](#).

<sup>75</sup> Les modules pertinents seront conformes aux lignes directrices communes à l'intention des enseignants et des éducateurs sur la lutte contre la désinformation et la promotion de l'habileté numérique, élaborées dans le cadre du plan d'action en matière d'éducation numérique.

<sup>76</sup> [Coin presse de la Commission](#).

<sup>77</sup> [Éducation financière](#)

les filles — sous-représentées dans les TIC — et garantir l'égalité des chances pour les garçons et les filles. Les entreprises devraient offrir un environnement inclusif pour tous, et les enfants handicapés devraient être en mesure de jouer, d'apprendre et d'avoir des interactions en ligne.

Pour tirer parti des possibilités offertes par le numérique, les **enfants ont besoin d'une connexion internet fiable et abordable et d'appareils numériques adaptés**. Les objectifs de connectivité de la décennie numérique et des principes numériques, ainsi que les investissements et les financements importants de l'UE abordent tous la question de la connectivité dans les foyers et les écoles; les dispositions du code des communications électroniques relatives au service universel exigent que les services de connectivité soient abordables<sup>78</sup>. Les actions des États membres au titre du pilier 20 du socle européen des droits sociaux portent sur le caractère abordable des «services essentiels», y compris des communications électroniques. La recommandation du Conseil établissant une garantie européenne pour l'enfance préconise que les États membres «fourni[ssent] [...] des équipements adéquats nécessaires à l'apprentissage à distance» [et] «réalise[nt] les investissements nécessaires pour lutter contre toutes les formes de fracture numérique».

Pour atteindre tous les enfants, la Commission accordera **une attention particulière aux enfants ayant des besoins particuliers ou spécifiques, ou issus de milieux défavorisés et vulnérables**. Par exemple, les migrants et les citoyens de l'UE issus de l'immigration se heurtent souvent à des obstacles pour accéder aux cours et services numériques, notamment parce que les compétences numériques nécessaires pour utiliser ces services leur font défaut<sup>79</sup>. Les enfants menacés par la pauvreté et l'exclusion sociale, les enfants issus de l'immigration ou de la communauté rom et les autres enfants particulièrement exposés à la discrimination et à la ségrégation<sup>81</sup>, les enfants dont les parents n'ont pas de compétences numériques de base, les enfants en situation de handicap ou encore les enfants dans les structures d'accueil ont tous des besoins spécifiques. Les initiatives doivent se concentrer sur l'équilibre entre les hommes et les femmes, de sorte que les filles comme les garçons acquièrent des compétences numériques dès le plus jeune âge. Il convient de mesurer l'efficacité et de recenser les meilleures pratiques.

La nouvelle stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants apportera sa contribution en **élargissant la portée des travaux des centres pour un internet plus sûr afin de contribuer à réduire la fracture numérique, notamment en aidant les groupes vulnérables à acquérir des compétences numériques**. Les centres pour un internet plus sûr peuvent soutenir des programmes pertinents au niveau national et au niveau de l'UE.

---

<sup>78</sup> [Directive \(UE\) 2018/1972](#) établissant le code des communications électroniques européen;

<sup>79</sup> [Plan d'action en faveur de l'intégration et de l'inclusion pour la période 2021-2027](#), COM(2020)758 final.

<sup>80</sup> 8,1 % des personnes nées en dehors de l'UE déclarent ne pas avoir les moyens d'acheter un ordinateur contre 3,1 % des individus nés dans le pays considéré, Eurostat, EU-SILC (données de 2018). Dans les familles de migrants, les parents peuvent rencontrer davantage de difficultés à accompagner leurs enfants dans leur apprentissage à distance lorsqu'ils ne maîtrisent pas la langue de l'école.

<sup>81</sup> [Une Union de l'égalité: cadre stratégique de l'UE pour l'égalité, l'inclusion et la participation des Roms](#), COM(2020)620 final.

**La Commission:**

- aidera, à partir de 2023, les États membres, le secteur concerné et les universitaires à assurer un suivi de l'incidence de la transformation numérique sur le bien-être des enfants par l'intermédiaire du portail Betterinternetforkids.eu;
- élaborera et diffusera des modules d'enseignement (MOOC) pour les enseignants par l'intermédiaire du portail Betterinternetforkids.eu et des centres pour un internet plus sûr en 2023-2024;
- assurera la promotion de l'échange de bonnes pratiques pour les programmes nationaux d'éducation aux médias entre les États membres et entre les écoles et les éducateurs dans l'ensemble de l'UE, dans le cadre du dialogue structuré sur l'éducation et les compétences numériques et par l'intermédiaire de groupes d'experts compétents, à partir de 2022<sup>82</sup>;
- organisera des campagnes d'éducation aux médias à l'intention des enfants, des enseignants, des parents et des éducateurs, via des relais d'opinion, à partir de 2022;
- mettra au point des outils et des activités de sensibilisation aux risques auxquels sont exposés les enfants en tant que jeunes consommateurs, avec le soutien du portail Betterinternetforkids.eu et des centres pour un internet plus sûr, à partir de 2022;
- renforcera les mesures de soutien proposées par les centres pour un internet plus sûr dans les États membres pour fournir aux enfants en situation de vulnérabilité une éducation et une formation non formelles afin de remédier à la fracture numérique, à partir de 2022.

**La Commission invite les États Membres à:**

- suivre l'incidence de la transformation numérique sur le bien-être des enfants;
- échanger les bonnes pratiques dans le cadre du dialogue structuré sur l'éducation et les compétences numériques et des groupes d'experts concernés;
- promouvoir les centres pour un internet plus sûr en tant que guichet unique centralisant des ressources fiables en matière d'éducation aux médias et à la sécurité en ligne pour les enfants, leurs familles et les enseignants;
- réaliser les investissements nécessaires pour lutter contre toutes les formes de fracture numérique, conformément à la garantie européenne pour l'enfance, y compris avec le soutien des fonds européens et, en particulier, du Fonds européen de développement régional (FEDER).

**La Commission invite les entreprises du secteur à:**

- suivre l'incidence de la transformation numérique sur le bien-être des enfants;

---

<sup>82</sup> En fonction du dialogue structuré.

- investir dans les compétences afin de sensibiliser davantage aux besoins divers des enfants, de lutter contre les stéréotypes et de garantir l’accessibilité numérique dans le développement des produits.

### 5.3. Participation active (comment respecter la parole des enfants)

*«Je suis favorable à ce que les jeunes aient davantage voix au chapitre en 2030. Nous sommes la génération qui a grandi avec le monde en ligne.»– Un ambassadeur de la jeunesse pour un internet mieux adapté aux enfants de nationalité autrichienne.*

Les enfants sont des citoyens actifs. En tant qu’acteurs du changement, ils utilisent de plus en plus les médias sociaux pour se mobiliser et défendre leurs objectifs, comme en témoigne le mouvement «School Strike for Climate». La nouvelle stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants prend en considération cette évolution et reconnaît l’importance de respecter le point de vue des enfants et d’en tenir compte pour façonner la décennie numérique. Il convient d’encourager les enfants à développer et à pratiquer leurs compétences citoyennes dans le cadre des politiques publiques et des débats stratégiques et de veiller à ce qu’ils puissent exercer leur droit de réunion et d’association par l’intermédiaire de plateformes sociales en ligne. Néanmoins, des travaux de recherche montrent qu’il est possible d’accroître les activités en ligne associées à la créativité et à la citoyenneté numérique<sup>83</sup>. Ces études concluent que les enfants d’aujourd’hui risquent d’être sous-représentés dans les processus décisionnels, ce qui se traduit par des besoins non satisfaits et des attentes qui restent sans réponse<sup>84</sup>.

La nouvelle stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants reconnaît donc qu’il est important de **modeler l’environnement numérique en associant activement au processus les enfants dans toute leur diversité**, car les moins de 18 ans possèdent une perspective tout à fait singulière du rapport de l’enfance au numérique.

Dans le cadre de la stratégie relative aux droits de l’enfant, la Commission s’est engagée à **renforcer la participation des enfants** en mettant en place une nouvelle **plateforme européenne de participation des enfants**<sup>85</sup>. En synergie avec cette plateforme, la nouvelle stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants encouragera les activités pilotées par des enfants afin que ces derniers puissent échanger de manière positive et critique dans l’environnement numérique sur des sujets pertinents pour la jeune génération, tels que la cybersécurité, l’éthique et le développement durable.

Dans le cadre de la nouvelle stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants, la contribution des enfants sur des sujets numériques sera renforcée, en particulier en ce qui concerne les entreprises du secteur. En s’appuyant sur des initiatives existantes telles que les ambassadeurs de la jeunesse et les panels de jeunes pour un internet mieux adapté aux enfants et l’initiative «Youth Pledge for a Better Internet», la Commission renforcera les **activités pilotées par des enfants**.

<sup>83</sup> [Enquête «EU Kids Online» de 2020.](#)

<sup>84</sup> [Is there a ladder of children’s online participation? Findings from three Global Kids Online countries \(en anglais uniquement\)](#), Innocenti Research Briefs n° 2019-02.

<sup>85</sup> [Stratégie de l’UE sur les droits de l’enfant](#), COM(2021)142 final.

La nouvelle stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants continuera à **encourager la participation des jeunes**, y compris au sein des États membres. Par exemple, les systèmes locaux peuvent reconnaître des **pairs formateurs**.

**Une version adaptée aux enfants** de la nouvelle stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants sera fournie conformément aux lignes directrices élaborées dans le cadre de la stratégie relative aux droits de l'enfant<sup>86</sup>.

La Commission associera également les enfants au **suivi de la mise en œuvre de la nouvelle stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants**.

**La Commission:**

- associera les enfants à la création du code de conduite de l'UE sur la conception adaptée à l'âge mentionné dans le pilier 1, à partir de 2023;
- lancera, à partir de 2023, une action lancée à l'initiative des enfants et pilotée par des enfants sur un sujet pertinent sur le plan du numérique pour la jeune génération, en synergie avec la plateforme européenne de participation des enfants;
- élargira le rôle des ambassadeurs de la jeunesse et des panels de jeunes pour un internet mieux adapté aux enfants afin de soutenir les activités entre pairs aux niveaux national, régional et local, à partir de 2022;
- créera une version adaptée aux enfants de la nouvelle stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants en 2022;
- organisera tous les deux ans une évaluation pilotée par des enfants de la nouvelle stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants.

**La Commission invite les États membres à:**

- soutenir la formation entre pairs et l'éducation des adultes par les enfants dans le domaine du numérique;
- mobiliser un éventail inclusif d'ambassadeurs de la jeunesse afin de contribuer aux politiques numériques aux niveaux local, régional et national.

**La Commission invite les entreprises du secteur à:**

- consulter les enfants et les associer activement, de manière systématique, au développement et au déploiement de leurs produits et services numériques;
- cocréer avec des enfants d'âges et de milieux différents une communication adaptée aux enfants, y compris avec des conditions générales d'utilisation, concernant leurs produits et services numériques;
- mettre au point des produits et des services inclusifs<sup>87</sup> qui promeuvent le droit des enfants à s'exprimer et facilitent leur participation à la vie publique.

---

<sup>86</sup> [Guide on creating child-friendly versions of written documents \(en anglais uniquement\)](#).



## 6. Actions de sensibilisation et coopération internationales

La protection en ligne et l'autonomisation numérique sont des défis mondiaux qui dépassent les frontières et les juridictions nationales. Au printemps 2021, le Comité des droits de l'enfant des Nations unies a publié des orientations sur la manière de mettre effectivement en œuvre la convention des Nations unies relative aux droits de l'enfant et ses protocoles facultatifs dans son observation générale n° 25 afin d'aborder explicitement les droits de l'enfant dans l'environnement numérique.

Par l'intermédiaire du «Global Gateway»<sup>88</sup>, l'UE renforcera les liens entre l'Europe et le monde et aidera les pays partenaires à combler la fracture numérique et à s'intégrer davantage dans l'écosystème numérique mondial.

En unissant nos forces, nous pouvons apporter à ces questions de portée mondiale une réponse efficace et efficiente et promouvoir les valeurs européennes par l'établissement de normes de sécurité élevées et la promotion de l'autonomisation des enfants et de leur participation active à la décennie numérique dans le monde entier, tout en contribuant à la réalisation des objectifs de développement durable.

À cet égard, la lutte contre les abus sexuels commis contre des enfants constitue une bonne illustration. Conformément à la stratégie de l'UE pour une lutte plus efficace contre les abus sexuels sur des enfants, la Commission travaille en étroite collaboration avec les entreprises du secteur des technologies sous l'égide du forum de l'UE sur l'internet<sup>89</sup> et coopère avec les organisations de la société civile et les organisations internationales et régionales par l'intermédiaire de l'Alliance mondiale WePROTECT visant à mettre fin à l'exploitation sexuelle des enfants en ligne. La Commission soutient également les efforts déployés au niveau mondial depuis des années en finançant le réseau de lignes d'urgence INHOPE, présent dans 46 pays, ainsi qu'un outil informatique commun. Ces travaux se poursuivront et devraient s'accélérer dans le cadre de la législation proposée dans le cadre de la présente stratégie.

La Commission **continuera à partager des expériences, des compétences et des valeurs avec les organisations internationales et les partenaires, et à soutenir une approche commune** des droits numériques des enfants dans le monde entier, par exemple en encourageant des normes techniques, des indicateurs, des définitions et des approches pertinents.

Le Forum annuel pour un internet plus sûr<sup>90</sup> fera le point sur l'évolution de la situation internationale et permettra d'échanger les meilleures pratiques. Grâce aux centres pour un internet plus sûr, les programmes de tutorat et d'échange existants en dehors de l'UE seront

---

<sup>87</sup> Par exemple: modèles issus de la diversité, produits et services accessibles aux enfants handicapés.

<sup>88</sup> [Communication conjointe «La stratégie 'Global Gateway'»](#), JOIN(2021)30 final

<sup>89</sup> Lancé par la Commission européenne en 2015, le [forum de l'UE sur l'internet](#) réunit des représentants d'entreprises technologiques, des États membres de l'UE et de la Commission afin de lutter contre l'utilisation abusive de l'internet à des fins terroristes et de renforcer la lutte contre les abus sexuels commis contre des enfants.

<sup>90</sup> [Page web du Forum pour un internet plus sûr](#).

renforcés et les manifestations internationales à l'occasion de la Journée pour un internet plus sûr se poursuivront.

Le futur plan d'action pour la jeunesse dans le cadre de l'action extérieure de l'UE renforcera le rôle clé des jeunes dans la transition numérique et soutiendra des environnements numériques sûrs qui encouragent la participation et l'autonomisation des enfants et des jeunes.

La Commission promouvra la nouvelle stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants dans ses relations avec d'autres organisations internationales et pays partenaires dans le but d'orienter les partenaires internationaux vers une transformation numérique fondée sur une approche respectueuse des droits de l'enfant.

## 7. Conclusions

*«Notre Union sera plus forte si elle ressemble davantage à la prochaine génération: réfléchie, déterminée et bienveillante. Ancrée dans des valeurs et audacieuse dans l'action.»<sup>91</sup>*

En annonçant l'Année européenne de la jeunesse, la présidente von der Leyen a encouragé les jeunes à devenir des acteurs du changement. La nouvelle stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants leur donne voix au chapitre dans la sphère numérique et prévoit des mesures renforcées en faveur de leur bien-être, de leurs compétences et de leur sécurité numériques.

La mise en place d'un environnement numérique sûr, sécurisé et digne de confiance constitue une pierre angulaire de l'UE. La Commission est pleinement résolue à soutenir la protection, l'autonomisation et le respect des enfants dans le cadre de la transformation numérique.

S'appuyant sur la stratégie de 2012, la nouvelle stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants accorde une attention particulière aux possibilités et aux risques en ligne pour les enfants en situation de vulnérabilité. Tous les enfants seront mieux armés pour s'épanouir en ligne et bénéficier d'expériences plus adaptées à leur âge.

La présente nouvelle stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants est nourrie des contributions d'un large éventail de points de vue, principalement ceux des enfants. Les enfants seront associés à sa mise en œuvre et à son suivi. Son succès repose sur la coopération entre la Commission, les États membres et des partenaires clés tels que les entreprises du secteur, la société civile et les organisations internationales, devant permettre de proposer des solutions concrètes pour une utilisation meilleure et saine de l'internet par les enfants et les jeunes.

La Commission assurera le suivi de la stratégie tous les deux ans, en associant aussi les enfants, et publiera un rapport en ligne<sup>92</sup>.

---

<sup>91</sup>[Discours sur l'état de l'Union 2021](#)

La Commission invite le Parlement européen et le Conseil à approuver la présente stratégie et à travailler de concert à sa mise en œuvre. La Commission invite le Comité des régions et le Comité économique et social européen à promouvoir le dialogue avec les collectivités locales et régionales, les acteurs économiques et sociaux et la société civile.

**Il nous appartient à tous d’écouter les enfants et d’agir dès maintenant.** Comme Yevgeny, Lili et João du groupe consultatif pour la jeunesse #DigitalDecade4YOUth l’ont affirmé: *«Il appartient désormais aux décideurs et aux autres parties prenantes de relever le défi... [...] avec les enfants et les jeunes, nous avons le sentiment de travailler main dans la main pour faire du monde numérique un lieu plus adapté et plus sûr.»*

---

<sup>92</sup> L’outil de recensement des initiatives existantes pour un internet mieux adapté aux enfants sera adapté pour mieux cadrer avec la nouvelle stratégie pour un internet mieux adapté aux enfants.