

La sécurité des enfants en ligne

PROTÉGER LES MINEURS DANS
UN MONDE NUMÉRIQUE ET RENFORCER
LEUR CAPACITÉ D'AGIR

RAPPORT DES COPRÉSIDENTS DU GROUPE SPÉCIAL

SUR LA SÉCURITÉ DES ENFANTS EN LIGNE

Prof. Dr. Jörg M. Fegert et Dr. Maria Melchior



Ce document ne peut être considéré comme constituant une prise de position officielle de la Commission européenne.

Luxembourg: Office des publications de l'Union européenne, 2026

© Union européenne, 2026



La politique de la Commission en matière de réutilisation de l'information est mise en œuvre par la décision 2011/833/UE de la Commission du 12 décembre 2011 relative à la réutilisation des documents de la Commission (JO L 330 du 14.12.2011, p. 39, ELI: <http://data.europa.eu/eli/dec/2011/833/oj>). Sauf mention contraire, la réutilisation du présent document est autorisée dans le cadre de la licence Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Cela signifie que la réutilisation est autorisée moyennant citation appropriée de la source et indication de toute modification.

Pour toute utilisation ou reproduction d'éléments qui ne sont pas la propriété de l'Union européenne, il peut être nécessaire de solliciter directement l'autorisation des titulaires du droit concernés.

Table des matières

AVANT-PROPOS

→ 04

PRÉFACE

**Grandir en toute sécurité
dans le monde des médias
sociaux et autres services
numériques**

→ 07

CHAPITRE 01

**Une approche
développementale de la
sécurité des enfants en
ligne**

→ 31

CHAPITRE 02

**Données sur les risques
auxquels les mineurs sont
exposés en ligne**

→ 61

CHAPITRE 03

**Protéger les mineurs dans
un environnement des
médias sociaux+ qui évolue
rapidement**

→ 90

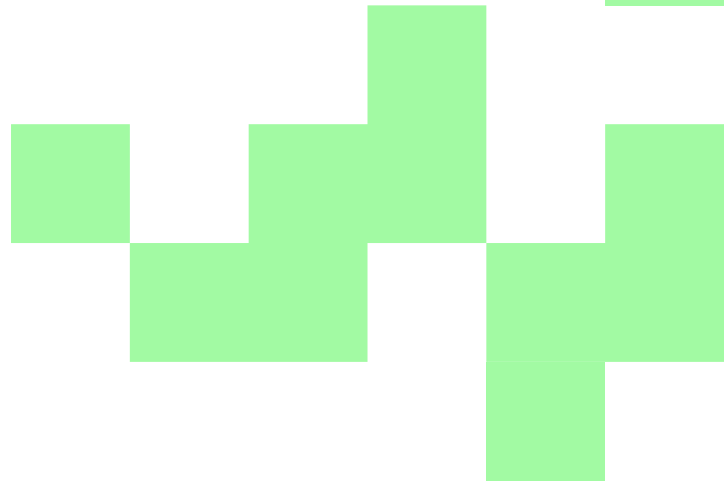
CHAPITRE 04

**Donner aux mineurs
les moyens de naviguer
en toute sécurité dans le
monde numérique**

→ 136

REMERCIEMENTS

→ 162



Avant-propos

En mars 2026, la présidente de la Commission européenne, Ursula von der Leyen, a chargé deux conseillers spéciaux, Jörg M. Fegert et Maria Melchior, de coprésider le groupe spécial sur la sécurité des enfants en ligne et d'éventuelles limitations d'âge pour les médias sociaux. Les coprésidents devaient rédiger un rapport sur les résultats du groupe d'experts et prodiguer des conseils sur la meilleure approche à suivre par l'Europe pour rendre le monde en ligne plus sûr pour les enfants.

Annoncé pour la première fois dans le discours sur l'état de l'Union de 2025 prononcé par la présidente de la Commission, le groupe d'experts a réuni des universitaires de haut vol, des praticiens, des représentants des jeunes et des parents et d'autres spécialistes issus de divers domaines dans toute l'Europe en vue d'évaluer l'incidence des médias sociaux sur les mineurs.

Le groupe spécial s'est réuni à trois reprises en faisant participer différents spécialistes à chaque occasion. La première réunion du groupe spécial, qui s'est tenue le 5 mars 2026, a examiné les preuves scientifiques existantes concernant l'incidence des médias sociaux et, plus généralement, de l'environnement numérique, sur les enfants et les adolescents.

Lors de la deuxième réunion du groupe spécial, le 16 avril 2026, il a été question de la législation et des outils de l'UE existants, ainsi que des approches stratégiques nationales visant à garantir la sécurité des enfants en ligne. La troisième réunion du groupe spécial, le 16 juin 2026, a mis l'accent sur les approches stratégiques nationales et sur les éventuelles recommandations destinées à protéger les enfants et les adolescents dans le monde numérique et à leur donner les moyens d'agir.

“Tous nos travaux
seront guidés par la
nécessité de redonner
aux parents des moyens
d'agir et de construire
une Europe plus sûre
pour nos enfants.
**Car lorsqu'il s'agit de
la sécurité des enfants
en ligne, l'Europe donne
la priorité aux parents,
et non aux profits.”**

— URSULA VON DER LEYEN,
PRÉSIDENTE DE LA COMMISSION
EUROPÉENNE, DISCOURS SUR L'ÉTAT
DE L'UNION 2025

PARMI LES PRINCIPAUX SUJETS ABORDÉS LORS

DE CES RÉUNIONS DU GROUPE SPÉCIAL, ON PEUT CITER :

- // Les avantages et inconvénients liés à l'introduction de limitations en fonction de l'âge pour l'accès aux médias sociaux et à d'autres services numériques;
- // Des approches sur mesure visant à protéger les mineurs et à leur donner les moyens d'agir, basées sur les groupes d'âge, l'origine socioéconomique et les risques liés à l'âge;
- // La sécurité numérique dès la conception/par défaut et la responsabilité des médias sociaux et des autres services numériques;
- // Les mesures éducatives et de sensibilisation visant à promouvoir une utilisation responsable de l'internet par les enfants, les adolescents, les parents, les personnes qui en ont la charge, les enseignants et les éducateurs;
- // Les moyens de venir en aide aux parents et aux éducateurs et de donner aux enfants et aux adolescents les outils pour tirer parti des possibilités offertes par le monde numérique.

Les analyses et recommandations contenues dans le présent rapport sont le fruit des contributions essentielles apportées par un groupe de spécialistes venus d'horizons divers et invités à chaque réunion du groupe, ainsi qu'à de nombreuses autres réunions aux côtés de représentants des États membres, notamment aux réunions organisées par la présidence irlandaise du Conseil de l'Union et le Luxembourg (réunion ministérielle D9 +), des pays tiers (dont l'Australie et le Brésil), le Parlement européen et ses membres, en particulier l'intergroupe « Droits de l'enfant »; l'industrie, la société civile, les groupes de réflexion et d'autres organisations, dont le Haut-Commissariat des Nations unies aux droits de l'homme et le comité européen de la protection des données.

Les coprésidents ont élaboré leurs recommandations sur la base de ces interactions et des éléments de preuve collectés. Si la responsabilité desdites recommandations incombe uniquement aux coprésidents, leur travail doit beaucoup à l'apport des autres experts de renom, des représentants des parents et des jeunes, ainsi qu'à l'expertise fournie par la Commission européenne.

Le rapport a pour vocation de servir de référence aux actions qui seront proposées à l'avenir par la Commission européenne et les États membres de l'UE en vue de renforcer la sécurité des enfants en ligne. Cette évaluation analytique indépendante constitue pour les enfants, les adolescents, les parents, les personnes qui en ont la charge, les enseignants et les éducateurs, ainsi que pour les médias sociaux et les autres prestataires de services numériques, une source de recommandations et d'inspiration quant à la manière de mieux protéger et autonomiser les mineurs en ligne.

CHAMP D'APPLICATION ET TERMINOLOGIE

La mission principale du groupe spécial, comme prescrite par la présidente de la Commission, est d'aborder la question de la sécurité des enfants en ligne et celle d'éventuelles limitations en fonction de l'âge pour les médias sociaux. Si le champ d'application du présent rapport répond aux objectifs fixés, les discussions qui ont eu lieu à l'occasion des réunions du groupe spécial et d'autres événements à caractère politique (comme l'appel lancé le 17 juin 2026 par les dirigeants du G7 en faveur d'un espace numérique plus sûr pour les mineurs) soulignent la nécessité, pour les coprésidents, de préciser la terminologie utilisée dans le cadre du présent rapport.

Sans préjudice des éventuels actes législatifs internationaux, nationaux ou de l'Union, les termes suivants et les définitions correspondantes sont utilisés tout au long du présent rapport :

Médias sociaux et autres services numériques (en bref, médias sociaux+)

Dans le cadre du présent rapport, les termes « médias sociaux+ » et « médias sociaux et autres services numériques » sont employés pour définir au sens large les réseaux sociaux et les services auxquels les mineurs peuvent avoir accès et qui présentent des caractéristiques et/ou un contenu inadaptés à leur âge et/ou risqués (par exemple, les services aux caractéristiques addictives et préjudiciables, au nombre desquelles on peut citer le défilement infini, la lecture automatique, les algorithmes de recommandation ou encore les notifications permanentes). Parmi les médias sociaux et les autres prestataires de services numériques figurent les plateformes en ligne, qui servent d'intermédiaires pour la diffusion de contenus émanant de tiers, tels que les médias sociaux et les boutiques d'applications. En font également partie les systèmes d'IA présentant un risque pour la sécurité et le développement des mineurs, dont les agents conversationnels alimentés par l'IA, les jeux vidéo exposant les enfants à des pratiques commerciales préjudiciables ou à des contacts dangereux, et les plateformes de partage de vidéos accessibles aux mineurs malgré des contenus inappropriés, car inadaptés à leur âge.

Mineurs, enfants et adolescents

Sans préjudice de l'emploi légalement défini du terme « enfants » (par exemple, dans la Convention des Nations unies relative aux droits de l'enfant), le présent rapport fait valoir la nécessité d'une approche axée sur le développement visant à protéger les mineurs en ligne, qui porte sur les risques et les vulnérabilités spécifiques auxquels ils sont exposés à différents âges. Aux fins de cette analyse, les auteurs utilisent le terme « mineurs » pour faire référence à tous les enfants et à tous les adolescents de moins de 18 ans (l'âge de la majorité). Le terme « adolescents » s'applique à tous les mineurs de plus de 13 ans et de moins de 18 ans. Le terme « enfants » s'applique à tous les mineurs de moins de 13 ans. Le présent rapport utilise le terme « droits de l'enfant » pour se référer à tous les enfants de moins de 18 ans, ainsi qu'il est défini dans les textes juridiques. Le terme « sécurité des enfants en ligne », qui figure dans le mandat du groupe spécial, est un terme générique servant à désigner la protection et l'autonomisation des mineurs dans le monde numérique.

PRÉFACE

Grandir en toute sécurité dans le monde des médias sociaux et autres services numériques

L'évolution rapide des technologies numériques a radicalement changé la manière dont les enfants et les adolescents grandissent, interagissent avec leurs pairs, leurs parents, leurs enseignants et le monde qui les entoure. Les activités dans le monde réel n'en demeurent pas moins fondamentales pour apprendre, ainsi que pour nouer des relations et vivre des expériences constructives qui forgent le développement des mineurs.

Le monde des médias sociaux et autres services numériques offre aux enfants et aux adolescents une multitude d'occasions d'apprendre, de se connecter, de participer et de créer. Il y a lieu toutefois d'éduquer les enfants et de leur donner les moyens de saisir ces occasions pour s'épanouir pleinement.

Car **les espaces de médias sociaux et autres services numériques recèlent aussi un certain nombre de risques** pour le bon développement des mineurs et leur bien-être. Il s'agit notamment du risque d'utilisation excessive découlant de caractéristiques addictives, du risque de substitution à des activités propices au développement, du risque d'exposition à des contenus préjudiciables et du risque, enfin, de contacts inappropriés en ligne. Ces risques sont amplifiés par l'émergence des nouvelles technologies et rendent nécessaires des choix ambitieux et néanmoins prudents, afin de protéger les enfants et les adolescents en ligne.

L'adoption généralisée des médias sociaux et autres services numériques suscite **de vives inquiétudes chez des décideurs politiques et des parents d'un commun accord face aux menaces auxquelles sont confrontés enfants et adolescents en ligne**. Alors que les mesures visant à limiter l'accès aux médias sociaux et autres services numériques en fonction de l'âge ont fait l'objet de critiques, **elles pourraient constituer des mesures de précaution nécessaires** en attendant que les espaces de médias sociaux et autres services numériques soient considérés comme suffisamment sûrs pour que leur accès soit autorisé à des enfants et des adolescents, ou dans l'attente de l'émergence de solutions alternatives sûres.

Les limitations d'âge n'ont pas vocation à faire porter aux parents, aux personnes qui ont la charge des mineurs, ni aux enfants et aux adolescents la responsabilité première de la sécurité des mineurs en ligne, pas plus qu'elles ne doivent permettre aux prestataires de « s'en laver les mains ». **C'est avant tout aux médias sociaux et aux autres prestataires de services numériques qu'incombe la responsabilité de la sûreté des services qu'ils élaborent et qu'ils fournissent.**

Il importe que la charge de la preuve repose sur les prestataires, pas sur les régulateurs ni sur les parents et les enfants. **Tant que les médias sociaux et autres prestataires de services numériques n'auront pas fait la preuve que leurs services sont sûrs dès la conception ("safe by design"), leur accès aux enfants de moins de 13 ans sera limité dans l'UE.** Outre les limitations dans l'ensemble de l'Union, des mesures de précaution visant à limiter l'accès aux médias sociaux et autres services numériques en fonction de l'âge pourraient être introduites par les États membres pour les adolescents âgés de plus de 13 ans.

Les mesures de précaution visant à limiter l'accès en fonction de l'âge ont un caractère immédiat et pour objectif à long terme d'assurer la sécurité des espaces de médias sociaux et autres services numériques pour les mineurs, en encourageant un changement culturel. Les premiers résultats dans les pays qui ont introduit des interdictions générales en fonction de l'âge pour l'accès aux médias sociaux révèlent que la plupart des mineurs trouvent le moyen de contourner ces interdictions. Quelques mineurs se sont toutefois retirés des médias sociaux et autres services numériques à risque et ont désormais plus de temps à consacrer à des activités hors ligne (comme le sport et les interactions sociales en face-à-face). Cela montre qu'un changement progressif des normes régissant l'utilisation par les mineurs des médias sociaux et autres services numériques est possible et doit être reconnu.

Cependant, tout changement demande du temps. Ainsi, les attitudes sociétales à l'égard de l'interdiction législative des châtiments corporels dans l'éducation ont évolué en l'espace de plus d'une génération (en Allemagne et en Suède, par exemple). L'interdiction des châtiments corporels a permis de clarifier ce qui est attendu des parents, des personnes qui ont la charge des mineurs, des enseignants et des éducateurs, et renforcé l'engagement des témoins dans l'éducation non violente des mineurs. Le succès de cette mesure a été démontré, des tendances positives ayant été constatées à l'aide d'une évaluation constante depuis son introduction.

Pour être efficaces, les limitations en fonction de l'âge nécessiteront aussi une évolution des attitudes sociétales. Une évaluation permanente et un suivi à long terme peuvent aider les décideurs politiques à percevoir la possibilité d'un changement dans le temps des habitudes des mineurs, de leurs parents, des personnes qui en ont la charge et des éducateurs.

Il faut donner aux enfants et aux adolescents les moyens de tirer parti des possibilités offertes actuellement par le monde des médias sociaux et autres services numériques dans lequel ils grandissent, de manière à mener une existence saine et pleinement satisfaisante. **Les droits de l'enfant s'appliquent tout autant en ligne que dans le monde réel** – du droit d'être en sécurité et protégé contre l'exploitation économique et contre toute forme de délit (la violence sexuelle, en particulier) au droit d'avoir accès à l'information, à l'éducation et aux loisirs.

Les enfants ont le droit de grandir dans un environnement sûr et propice à leur développement, tant en ligne que hors ligne. S'il faut continuer à aider les mineurs dans le monde réel, force est de constater que les environnements en ligne sont devenus une part de plus en plus importante de la vie quotidienne des mineurs. C'est pourquoi il est nécessaire de garantir une protection par défaut dans l'ensemble des médias sociaux et autres services numériques.

Les mesures de protection des enfants en ligne doivent s'appuyer sur les droits de l'enfant. Les éventuelles limitations en fonction de l'âge doivent pleinement respecter les droits de l'enfant et être proportionnées et mises en balance avec l'intérêt supérieur de l'enfant. Les moyens pour y parvenir doivent suivre l'évolution technologique.

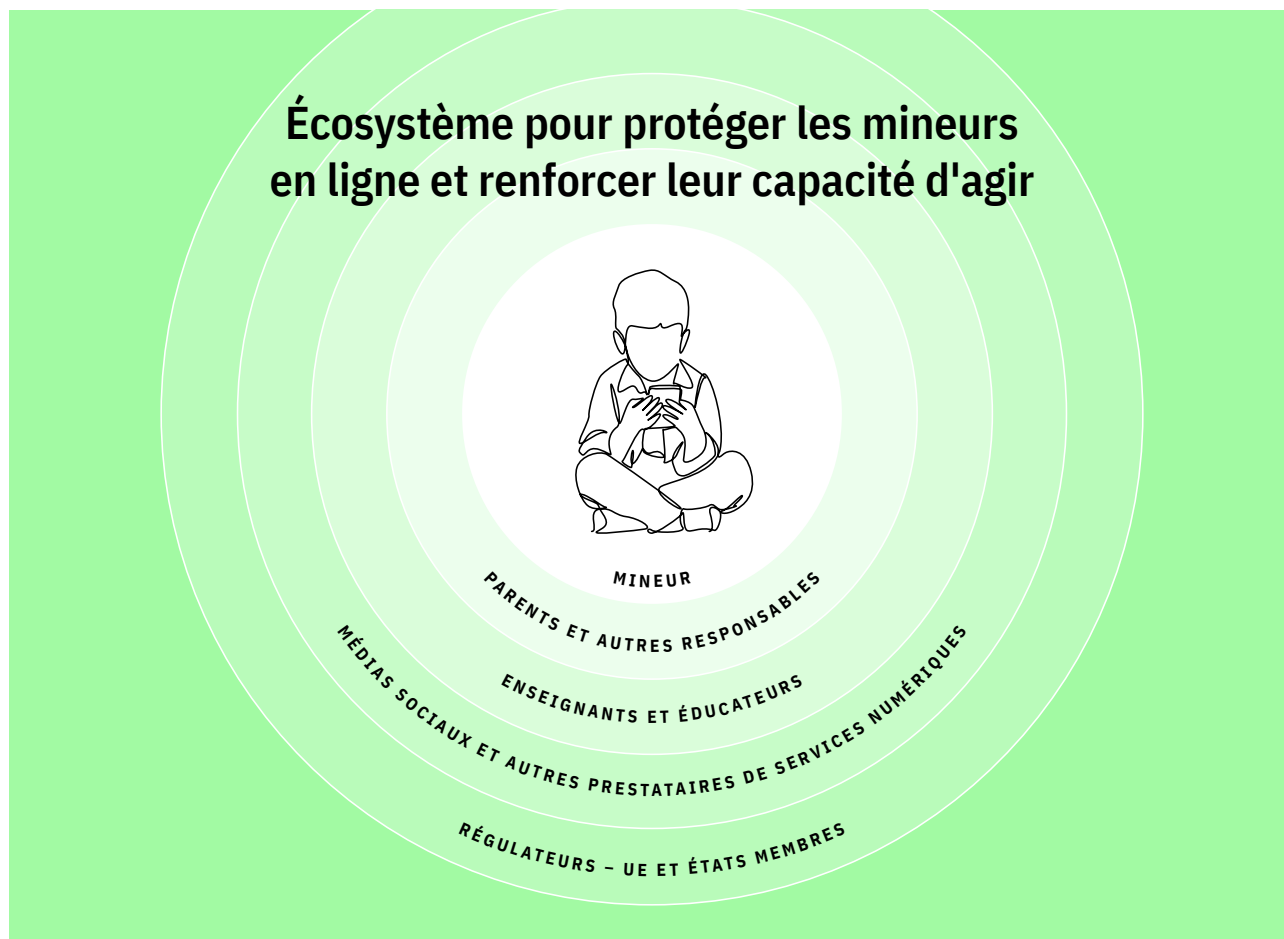
Si la responsabilité de la sûreté de leurs services incombe avant tout aux médias sociaux et autres prestataires de services numériques, en particulier à l'égard des mineurs, **c'est tout un écosystème d'acteurs qu'il convient de mettre en place pour protéger les enfants et les adolescents dans l'environnement des médias sociaux et autres services numériques et leur donner les moyens d'agir.** Des régulateurs, qui doivent prendre les mesures nécessaires, aux prestataires, qui doivent offrir des services sûrs et adaptés à l'âge, en passant par les parents, les personnes qui ont la charge des mineurs, les enseignants et les éducateurs, qui jouent un rôle déterminant pour ce qui est de surveiller et guider l'utilisation de l'internet par les mineurs. Alors que les mineurs gagnent en maturité

“Depuis des décennies, nous rendons le monde réel plus sûr pour les enfants et nous devons faire de même pour l'univers numérique. Les promesses que leur offre la technologie ne doivent pas nuire à leur sécurité, à leur santé ou à leur bonheur.”

— URSULA VON DER LEYEN, PRÉSIDENTE DE LA COMMISSION EUROPÉENNE

et que l'environnement des médias sociaux et autres services numériques évolue rapidement, **la réussite de cet écosystème repose sur l'interconnexion de tous les acteurs**, qui doivent partager la même vision : des enfants et des adolescents grandissant en toute sécurité dans un monde numérique.

Diagramme 1: Un écosystème pour protéger les mineurs en ligne et renforcer leur capacité d'agir



Accroître la dynamique politique pour renforcer la sécurité des enfants en ligne

Il est apparu ces derniers mois que la sécurité des enfants en ligne devenait une priorité politique dans le monde entier. **L'introduction, la mise en œuvre et l'évaluation permanente, par l'Australie, d'une politique consistant à retarder l'âge de l'accès aux médias sociaux ont apporté des enseignements clés au reste du monde.** D'autres pays, tels que le Royaume-Uni et le Canada, ont emboîté le pas à l'Australie en prévoyant des propositions législatives, tandis que l'Indonésie a déjà adopté une interdiction.

Un récent rapport laisse entendre que 92 % des Européens considèrent que le renforcement de la protection des enfants et des jeunes en ligne devrait constituer une priorité pour l'UE^a.

a. Commission européenne (2026). *Décennie numérique – Rapport Eurobaromètre – Février-mars 2026*.

Des dirigeants européens ont également commencé à se pencher sur la question. La déclaration du Jutland^b de septembre 2025 et la résolution du Parlement européen en faveur de l'introduction d'un âge minimum dans l'Union pour l'accès au numérique^c, la création, par la présidente von der Leyen, du groupe spécial sur la sécurité des enfants en ligne, et les récentes conclusions du Conseil européen^d sont autant de signes clairs d'une dynamique politique grandissante favorable à la prise de mesures concrètes visant à faire face aux risques croissants auxquels les enfants sont exposés en ligne.

En juin 2026, le G7 (qui comprend le Canada, la France, l'Allemagne, l'Italie, le Japon, le Royaume-Uni, les États-Unis et l'Union européenne) est tombé d'accord pour la première fois au plus haut niveau politique sur des principes communs destinés à protéger les mineurs contre les services numériques présentant des risques^e.

Qui plus est, **plusieurs États membres de l'UE légifèrent en ce moment en vue d'établir un âge minimum pour l'accès aux médias sociaux et autres services numériques** susceptibles d'exposer les enfants et les adolescents à des dangers. La France, par exemple, propose actuellement un âge minimum de 15 ans, se fondant sur une liste noire de services à accès limité. La Grèce envisage de fixer à 15 ans l'âge minimal pour l'accès aux services de réseaux sociaux en ligne. Le Danemark songe à limiter l'accès aux mineurs de moins de 16 ans, en prévoyant en option un abaissement de l'âge en cas de consentement parental. La Suède envisage de fixer une limite basée sur l'année des 15 ans de l'enfant, en exemptant plusieurs types de services. De nombreux autres pays, dont le Portugal, l'Espagne, l'Allemagne et la Pologne, ont l'intention de légiférer sur le sujet.

Dans pareil contexte, le marché unique européen des services numériques court un risque réel de fragmentation. Compte tenu de ce qui précède, de nombreux États membres demandent que la question soit traitée au niveau de l'Union. Force est de reconnaître que les États membres possèdent des profils culturels et nationaux différents en ce qui concerne l'éducation, l'habileté numérique et la protection des mineurs. La fragmentation aurait pour conséquence que les mineurs bénéficieraient de niveaux de protection différenciés à travers l'UE. Cela entraînerait également des complexités d'ordre pratique pour les régulateurs en ce qui concerne l'application de la loi et des coûts de mise en conformité plus élevés pour les prestataires. S'ensuivraient probablement des répercussions sur le développement de médias sociaux et autres services numériques plus sûrs, ainsi que sur l'efficacité de la législation sur la sécurité en ligne.

L'UE a d'ores et déjà pris des actions concrètes pour protéger les mineurs. Les décisions prises récemment par la Commission européenne n'ont fait que souligner la nécessité de remédier aux menaces auxquelles les enfants et les adolescents font face en ligne, en se fondant sur des éléments concrets. Les conclusions préliminaires à l'encontre de Meta et de TikTok, qui n'auraient pas respecté les normes élevées destinées à protéger les mineurs en ligne imposées par le règlement sur les services numériques (DSA), et l'incapacité de ces derniers à fournir des mécanismes faciles à utiliser pour signaler du contenu pédopornographique, sont autant d'exemples parlants. En outre, de récentes décisions historiques prises par des juridictions des États-Unis ont marqué un tournant décisif dans le débat sur la responsabilité des plateformes.

Bref historique de la protection des mineurs en ligne

Les efforts de protection des enfants et des adolescents dans l'environnement en ligne sont aussi vieux que l'internet et remontent donc à une époque où les médias sociaux, les smartphones et l'IA n'avaient pas encore fait leur apparition. Les fondements des règles actuelles de protection des mineurs en ligne ont été posés dans les années

- ^{b.} Présidence danoise, Conseil de l'Union européenne (2026). [La déclaration du Jutland: création d'un environnement en ligne sûr pour les mineurs \(« The Jutland Declaration: Shaping a safe online world for minors »\)](#)
- ^{c.} Parlement européen (2025). [Protection des mineurs en ligne – Résolution du Parlement européen du 26 novembre 2025 sur la protection des mineurs en ligne \[2025/2060\(INI\)\]](#).
- ^{d.} Conseil européen (2026). [Conclusions du Conseil européen](#) du 19 mars 2026.
- ^{e.} G7 (2026). [Appel des chefs d'État et de gouvernement pour un espace numérique plus sûr pour les mineurs](#).

1990 et au début des années 2000, en même temps que les lois conçues pour permettre aux prestataires de services et autres entreprises d'opérer et d'échanger des informations par-delà les frontières. Bien qu'elles n'aient pas visé uniquement à protéger les enfants et les adolescents en ligne, ces règles ont établi nombre des principes qui continuent de sous-tendre la législation actuelle dans trois domaines.

Premièrement, la réglementation des médias et des services numériques dans le marché intérieur a instauré des règles communes pour les services de télévision à l'échelle de toute l'Europe, et notamment des garde-fous contre les contenus susceptibles d'être préjudiciables pour les mineurs. Le premier cadre harmonisé pour les services en ligne ou « services de la société de l'information » (institué par la directive sur le commerce électronique) a également promu le développement de services en ligne transfrontières au sein de l'UE.

Dans le deuxième domaine, qui concerne la protection des données et de la vie privée, le premier jalon a été posé avec les normes communes pour la collecte et l'utilisation des informations à caractère personnel dans les États membres fixées par la directive de 1995 sur la protection des données.

Le troisième et dernier domaine a trait à la protection des consommateurs. Des règles communes de l'UE répriment les pratiques commerciales trompeuses et agressives. Ces règles reconnaissent que les consommateurs vulnérables ont besoin d'un surcroît de protection – un principe important dans l'environnement numérique. Cela couvre les situations dans lesquelles les enfants et les adolescents sont exposés à des pratiques commerciales qui peuvent les marquer différemment des adultes.

Les technologies numériques s'ancrant toujours plus profondément dans notre quotidien, l'UE a continué de moderniser ces cadres juridiques pour être en mesure de relever les nouveaux défis qui se posent. Le règlement général sur la protection des données (RGPD) a mis en place des garanties spécifiques pour protéger les données à caractère personnel des enfants et leur consentement en ligne. En outre, le champ d'application de la directive « Services de médias audiovisuels » a été étendu à de nouvelles formes de contenus audiovisuels et aux plateformes de partage de vidéos. Enfin, le règlement sur les services numériques (DSA) a établi des règles pour les services intermédiaires en ligne, y compris dans le but exprès de protéger les mineurs.

Cette évolution reflète une tendance plus large : les technologies numériques ne relèvent plus clairement d'un seul domaine réglementaire ou juridique. Les médias sociaux et autres services numériques combinent des composantes médias, communication, commerce et traitement des données, souvent réunies au sein de la même plateforme. Pour être efficace, toute stratégie de protection des mineurs en ligne doit par conséquent être globale et s'appuyer sur plusieurs pans du droit de l'Union, notamment la réglementation des plateformes, la protection des données, la protection des consommateurs et la réglementation des médias audiovisuels.

Avec le développement et le déploiement rapides de l'IA, les risques encourus par les mineurs en ligne sont décuplés. Cela va de pair avec l'évolution continue des médias sociaux et autres services numériques en vue de capter et de retenir les utilisateurs, dans l'« économie de l'attention » d'aujourd'hui. Une intervention réglementaire visant à renforcer la protection des mineurs et à leur donner les moyens de naviguer dans le monde des médias sociaux+ en toute sécurité est plus nécessaire que jamais.

La preuve des risques et des possibilités auxquels les mineurs sont confrontés en ligne

Le progrès technologique rapide a ouvert aux enfants d'extraordinaires possibilités d'échanges avec leurs pairs, d'expression de leur créativité et d'accès aux connaissances et à du soutien. Cependant, les enfants ne sont pas des adultes, et l'environnement des médias sociaux+ les expose à différents risques pour leur santé physique et mentale et leur développement à différents âges. Des facteurs socio-économiques et individuels, comme le milieu familial et le genre, mais aussi la conception des médias sociaux et autres services numériques, exercent aussi une influence déterminante.

Il est essentiel de disposer de preuves solides sur les risques liés aux médias sociaux et autres services numériques et sur les préjudices qu'ils peuvent causer, afin de prendre des mesures éclairées pour protéger les mineurs et leur permettre de s'autonomiser en ligne. Les options, fonctionnalités ou formats spécifiques mis en œuvre sur les médias sociaux+ peuvent être nuisibles dans une mesure différente, en fonction de la situation sociale et personnelle d'un enfant ou d'un adolescent. Les mineurs appartenant à une minorité raciale, ethnique ou religieuse, membres de la communauté LGBTQ+, ou présentant des besoins éducatifs particuliers ou des problèmes de santé mentale préexistants peuvent être particulièrement vulnérables aux préjudices en ligne. Cette vulnérabilité est, bien sûr, amplifiée par les médias sociaux et autres services numériques préjudiciables, manipulateurs ou addictifs dans leur conception ou leurs contenus. Au fur et à mesure que ces caractéristiques des médias sociaux+ évoluent, il devrait en aller de même pour la recherche et la collecte de données probantes.

Les risques que les médias sociaux et autres services numériques font peser sur la santé physique et mentale des mineurs sont considérables. En ce qui concerne la santé physique, un temps d'écran excessif remplaçant les jeux et sports de plein air peut avoir une incidence sur la forme physique et le sommeil des enfants. Un enfant qui utilise des appareils électroniques et qui est sur les médias sociaux+ dès son plus jeune âge n'explore plus concrètement son environnement et n'a plus d'interactions sociales en personne. Cela peut nuire à son développement socio-émotionnel et le rendre susceptible de développer des problèmes de santé mentale. Une utilisation prolongée d'appareils électroniques peut également provoquer des problèmes tels que des troubles musculosquelettiques et une fatigue oculaire.

L'utilisation des médias sociaux et autres services numériques crée aussi des risques importants pour la santé mentale des enfants. Les risques liés à l'environnement des médias sociaux+ qui influent directement sur la santé mentale des enfants se conjuguent à leur potentiel d'exacerbation de problèmes de santé mentale préexistants, notamment la dépression et l'anxiété. Là encore, des facteurs sociaux et individuels déterminent le degré d'exposition des enfants et des adolescents aux risques.

D'une manière générale, une utilisation intensive des médias sociaux et autres services numériques par les enfants et les adolescents est associée à des problèmes de sommeil et de concentration, ainsi qu'à des taux accrus de dépression et d'anxiété. Des caractéristiques de conception addictives amplifient ces effets, en encourageant les vérifications compulsives, en entretenant la « peur de manquer quelque chose » ("fear of missing out") et en aiguissant les comparaisons sociales. Cela peut éroder l'estime de soi des mineurs et accroître leur stress. Les systèmes d'amplification et de recommandation algorithmiques sont susceptibles de renforcer la désinformation et les discours de haine. Ce sont en particulier les groupes vulnérables qui font l'expérience des dégâts importants causés par ces effets dans l'environnement en ligne.

Les risques d'exposition des mineurs à des contenus criminels et illicites en ligne sont considérables. Aussi bien des adultes que des mineurs exploitent sciemment les médias sociaux et autres services numériques, y compris les plateformes de jeux, pour entrer en contact avec des enfants et des adolescents. Les risques comprennent l'exposition à du matériel pédocriminel, le pédopillage, le cyberharcèlement, la radicalisation et l'incitation à commettre des actes illégaux, violents ou terroristes. L'utilisation généralisée de l'IA fait aussi peser de graves menaces sur les enfants et les adolescents, en raison de la production de matériel pédopornographique de synthèse (par

exemple, les trucages vidéo ultra-réalistes). Ces abus ont des effets dévastateurs sur le développement des mineurs, leur santé physique et mentale et, dans les cas les plus graves, peuvent entraîner leur mort.

Les médias sociaux et autres prestataires de services numériques restent responsables au premier chef de la sécurité des mineurs sur leurs services. En outre, les parents et les autres adultes qui ont la charge de mineurs jouent un rôle important en surveillant le temps passé par les enfants et les adolescents en ligne et en les guidant dans l'environnement des médias sociaux+ pour parer avec eux les risques auxquels ils s'exposent alors. Le maintien d'activités hors ligne adéquates et d'interactions en personne est essentiel à tout âge.

Malgré les multiples préjudices qu'ils peuvent causer, **les médias sociaux+ offrent aux enfants et aux adolescents un large éventail de possibilités.** Lorsque les mineurs sont dotés de solides compétences numériques et qu'on leur donne les moyens d'interagir en ligne en toute sécurité, l'utilisation des médias sociaux et autres services numériques peut être pour eux source de bien-être, leur permettre de nouer des liens sociaux, leur donner accès à des réseaux de pairs qui les soutiennent, et leur offrir des possibilités d'expression personnelle, d'engagement civique et d'apprentissage autonome. Les initiatives ciblées en faveur des compétences numériques – comme la stratégie européenne pour un internet mieux adapté aux enfants, les centres pour un internet plus sûr, et l'intégration de l'éducation aux médias dans les programmes nationaux d'éducation et de formation – ont fait la preuve de leur capacité à aiguïser l'esprit critique, la résistance à la désinformation et la capacité des mineurs à évoluer en ligne sans se mettre en danger.

Les médias sociaux et autres services numériques « sûrs dès la conception » (“safe by design”) pourraient contribuer à l'autonomisation et à la participation en ligne des enfants et des adolescents, en favorisant l'acquisition de compétences numériques et d'une culture des médias. Une éducation numérique adaptée à l'âge qui serait dispensée par les écoles avec le soutien des parents et des autres personnes qui ont la charge de mineurs pourrait également donner à ces derniers les moyens de saisir les possibilités offertes par le monde en ligne, tout en gérant les risques et les préjudices possibles.

La nécessité de parer les risques spécifiques à l'âge

À mesure que les enfants grandissent et gagnent en indépendance, les parents sont de moins en moins en capacité de surveiller leur activité en ligne. L'influence des pairs s'accroît. Durant l'adolescence, à mesure qu'ils approchent de la majorité, les mineurs s'autonomisent et sont mieux à même de comprendre et de parer les risques auxquels ils sont exposés dans leur activité en ligne. Un enfant de 3 ans et un jeune de 16 ans n'ont naturellement pas les mêmes besoins. Cela montre bien **l'importance d'une approche de la sécurité des enfants en ligne qui tienne compte de leur stade de développement en différenciant les différents groupes d'âge**, comme nous l'avons fait dans le présent rapport :

En tant que consommateurs passifs de contenus en ligne, les enfants de **moins de 3 ans** sont principalement exposés à des risques relationnels et aux dangers de la « technoférence »^{f.} Les risques proviennent en grande partie du fait que les adultes qui ont la charge d'enfants en bas âge remplacent l'interaction directe par du temps sur écran pour les « calmer » ou les distraire. Cela peut avoir un impact sur la capacité d'attention de ces enfants, leur acquisition du langage et leur développement socio-émotionnel.

Entre 3 et 5 ans, les enfants, en tant qu'utilisateurs commençant à s'autonomiser sous surveillance, deviennent davantage vulnérables aux risques présents dans l'environnement en ligne et liés à une plus grande exposition aux écrans. Les médias sociaux et autres services numériques qui sont configurés de manière à offrir une gratification immédiate, une récompense répétitive et une stimulation externe continue sont fondamentalement inadaptés aux capacités encore non matures des enfants et peuvent nuire à leur développement à long terme.

Entre 6 et 9 ans, les enfants commencent à utiliser beaucoup plus les médias sociaux et autres services numériques. Les feedbacks externalisés reçus du monde en ligne (par exemple, les mentions « J'aime », les notes et les

^{f.} L'interruption des interactions entre un parent et son enfant par la technologie.

tableaux de classement) viennent interagir avec l'émergence d'une estime de soi fondée sur le développement des compétences dans le monde réel. Cela peut amplifier l'anxiété de l'enfant quant à ses performances, le conduire à se comparer davantage à ses pairs et accroître ainsi sa vulnérabilité face à la cyberintimidation, aux discours haineux et au harcèlement par les pairs.

Pour les enfants **entre 10 et 12 ans**, l'accès aux médias sociaux+ devient une condition essentielle de l'intégration sociale. C'est à cet âge que les enfants sont confrontés à la convergence des sensibilités développementales la plus aiguë et à l'amplification induite par les plateformes la plus forte. Les systèmes de recommandation algorithmique intensifient les comparaisons sociales, l'exposition à des contenus préjudiciables ou illicites (y compris le matériel pédopornographique, la propagande extrémiste et la désinformation) et à des modèles de conception addictive qui exacerbent les symptômes de dépression et d'anxiété. De récentes recherches prospectives suggèrent que l'acquisition du premier smartphone à l'âge de 12 ans (au lieu de 13) pourrait être associée à un risque plus élevé de dépression et d'autres problèmes de santé mentale après un an^g. Cet exemple montre bien que, d'une manière générale, les enfants de moins de 13 ans sont particulièrement vulnérables.

Entre 13 et 15 ans, les adolescents passent d'une utilisation sous surveillance à une utilisation autonome évolutive des médias sociaux et autres services numériques. À cet âge, les formes traditionnelles de surveillance exercées par les responsables légaux et les éducateurs à l'école deviennent de plus en plus inefficaces. Les risques sont de plus en plus façonnés par les structures des médias sociaux et autres services numériques, plutôt que par les seuls comportements individuels. Un défi majeur consistera à s'attaquer aux systèmes algorithmiques qui, tout en ayant un fonctionnement peu transparent, structurent l'exposition aux contenus et influencent les comportements.

L'autonomisation progressive est une phase normale de la croissance, dans le monde en ligne d'aujourd'hui comme dans le monde réel. La question n'est donc pas de savoir comment freiner les adolescents dans leur transition vers l'autonomie, mais comment limiter leur exposition aux contenus préjudiciables à un stade de leur développement où leur vulnérabilité est maximale. Une protection efficace nécessite une approche fondée sur le développement et à plusieurs niveaux, combinant réglementation des médias sociaux et autres services numériques, interventions éducatives, et soutien à l'autorégulation et à l'utilisation critique des médias.

Enfin, entre 16 et 18 ans, les adolescents vivent une phase de consolidation de leur identité et d'autonomie croissante. L'évolution des capacités des adolescents leur permet de mieux comprendre et gérer les risques auxquels ils sont confrontés en ligne. Toutefois, le développement neurobiologique est loin d'être achevé, et les risques d'addiction, d'anxiété et de problèmes de santé mentale sont exacerbés par l'utilisation des médias sociaux et autres services numériques. Les adolescents de cet âge doivent acquérir les compétences nécessaires (par exemple, esprit et évaluation critiques) pour évoluer à leur profit et en toute sécurité dans le monde numérique et en exploiter tout le potentiel.

g. Children's Hospital of Philadelphia (2026). [Age Limits Alone Won't Fix Smartphone Risks, Suggests Children's Hospital of Philadelphia Study](#) (Les limites d'âge ne suffisent pas à parer les risques liés aux smartphones, suggère une étude du Children's Hospital of Philadelphia). Consulté le 12 juillet 2026.

Six principes directeurs pour protéger les mineurs en ligne et renforcer leur capacité d'agir

La coexistence de risques et de possibilités pour les enfants et les adolescents dans l'environnement des médias sociaux^h appelle à mettre en place un cadre global qui, tout à la fois, protège les mineurs en ligne et les rend autonomes. **Les six principes directeurs** suivants, **élaborés par les coprésidents**, ont **guidé les travaux du groupe spécial** et se reflètent dans la structure du présent rapport. Les mesures prises devraient s'appuyer sur des données probantes et une analyse solide des défis et des possibilités auxquels les enfants sont confrontés en ligne. Il sera essentiel de veiller à l'efficacité de la mise en œuvre et de l'évaluation pour garantir les résultats.

PRINCIPE 1

Approche développementale (voir chapitre 1)

Veiller à une réglementation et des orientations différenciées selon l'âge. Le développement par étapes des enfants et des adolescents rend nécessaires la conception et le déploiement de mesures de protection qui tiennent compte des risques auxquels ils sont spécifiquement confrontés à tel ou tel âge. Dans la mesure du possible, ces mesures devraient prendre en considération la situation personnelle et l'environnement social des enfants, qui peuvent avoir pour effet d'aggraver leur exposition aux risques.

PRINCIPE 2

Égalité et diversité (voir chapitre 2)

Il s'agit de reconnaître que les différents âges et groupes socio-économiques ne sont pas égaux face aux risques et sur le plan de l'exposition aux préjudices en ligne. Le genre, l'orientation sexuelle, la race, l'ethnie, la religion, des besoins éducatifs particuliers et des problèmes de santé mentale préexistants sont autant de facteurs qui déterminent la vulnérabilité des mineurs aux préjudices en ligne. Ces facteurs influencent également les ressources et les capacités dont disposent les parents et les autres personnes ayant la charge d'enfants ou d'adolescents pour soutenir ceux-ci tout au long de leur cheminement vers l'autonomie.

PRINCIPE 3

Protection des mineurs (voir chapitre 3)

Les enfants et les adolescents doivent pouvoir bénéficier d'espaces de médias sociaux^h sûrs. La protection des mineurs contre les contenus préjudiciables, les fonctionnalités addictives, la négligence numérique^h et la criminalité en ligne (par exemple, les abus sexuels) devrait être intégrée dans la conception des médias sociaux et autres services numériques. Tout contenu ou toute fonctionnalité préjudiciable devrait pouvoir être facilement signalé(e) par les mineurs. Ces signalements devraient être pris en compte en priorité, et les contenus ou fonctionnalités préjudiciables devraient être promptement supprimés par les prestataires.

h. Incapacité répétée d'un adulte ayant la charge d'un mineur à offrir à celui-ci une attention, une réactivité, une supervision ou une protection adaptées à son développement parce que les technologies numériques interfèrent avec ses fonctions essentielles de personne ayant la charge d'un mineur, les remplacent ou les compromettent.

PRINCIPE 4**Responsabilité des services numériques et droits des consommateurs (voir chapitre 3)**

La responsabilité première de garantir la sûreté d'accès et d'utilisation des espaces en ligne pour les mineurs doit incomber aux médias sociaux et aux autres prestataires de services numériques. Il s'agit d'encourager la « sécurité dès la conception » ("safety by design") des services numériques et de faire appliquer rapidement la réglementation fondée sur les contenus. Les médias sociaux et autres prestataires de services numériques devraient être tenus de prouver que leurs services ne présentent pas de caractéristiques préjudiciables, avant de permettre aux enfants et adolescents d'y accéder.

PRINCIPE 5**Capacité d'agir et éducation aux médias (voir chapitre 4)**

Il convient de permettre aux parents et autres adultes ayant la charge de mineurs, aux enseignants et aux éducateurs de soutenir la transition progressive des enfants et des adolescents vers une utilisation des services en ligne sûre et autonome. Une offre suffisante (par exemple, de formations à la culture des médias et du numérique) devrait être proposée, et des infrastructures adéquates mises en place, pour permettre aux parents de réfléchir à leurs propres pratiques et de guider les mineurs dans leurs interactions en ligne. Les mesures devraient être adaptées au rôle des adultes responsables et des éducateurs, qui évolue au fur et à mesure que les enfants et les adolescents grandissent.

PRINCIPE 6**Droits et participation des enfants (voir chapitre 4)**

Le droit des enfants à participer, interagir et cocréer en toute sécurité, en ligne et hors ligne, doit être sauvegardé. Les mesures de protection de l'enfance devraient toujours être fondées sur les droits des enfants, tels que définis par les cadres internationaux pertinentsⁱ. Il faut veiller à ce que les restrictions d'âge respectent les droits des enfants, soient proportionnées, limitées dans le temps et prennent en considération l'intérêt supérieur de l'enfant. Cela souligne également la nécessité d'investir dans les activités hors ligne pour les mineurs de tous âges et de promouvoir ces activités.

Conseillers spéciaux de la présidente et coprésidents du groupe spécial sur la sécurité des enfants en ligne



Prof. Dr. Jörg M. Fegert
 Directeur médical du département
 de psychiatrie, psychosomatique
 et psychothérapie infantiles
 et adolescentes de l'hôpital
 universitaire d'Ulm



Dr. Maria Melchior
 Directrice de recherche
 à l'Institut national français
 de la santé et de la recherche
 médicale (INSERM)

- i. En particulier, la convention des Nations unies relative aux droits de l'enfant et les observations générales du Comité des droits de l'enfant, la charte des droits fondamentaux de l'Union européenne et la stratégie de l'UE sur les droits de l'enfant.

SIX PRINCIPES DIRECTEURS

Pour protéger les mineurs en ligne et renforcer leur capacité d'agir

LA SÉCURITÉ DES ENFANTS EN LIGNE

ANALYSE DE LA SITUATION

APPROCHE DÉVELOPPEMENTALE

Veiller à une réglementation et des orientations différenciées selon l'âge

ÉGALITÉ ET DIVERSITÉ

Reconnaître les inégalités en matière de risques, d'exposition
et de préjudices numériques dans tous les groupes d'âge

PROTECTION DES MINEURS

Protéger contre les contenus préjudiciables, les fonctionnalités addictives,
la négligence numérique, la criminalité en ligne (par ex. abus sexuels, harcèlement)

**RESPONSABILITÉ DES SERVICES NUMÉRIQUES
ET DROITS DES CONSOMMATEURS**

Faire appliquer la sécurité dès la conception et la réglementation axée sur le contenu

CAPACITÉ D'AGIR ET ÉDUCATION AUX MÉDIAS

Permettre aux parents et autres personnes qui ont la charge de mineurs de soutenir les compétences
numériques et l'éducation aux médias de ceux-ci en vue d'une utilisation responsable

DROITS ET PARTICIPATION DES ENFANTS

Préserver le droit à la sécurité de la participation et de la co-crédation en ligne

MESURES

ÉVALUATION

Recommandations clés pour la protection des mineurs en ligne et leur capacité d'agir

L'objectif général des recommandations du présent rapport, qui s'appuient sur l'approche développementale retenue et les six principes directeurs ci-dessus, est de trouver un équilibre entre la nécessité de protéger les enfants et les adolescents en ligne et leur droit de participer au monde des médias sociaux+ et d'en saisir les opportunités.

Recommandations pour une utilisation appropriée des médias sociaux et autres services numériques selon l'âge

DE 0 À 2 ANS

Éviter les écrans et les médias sociaux+

Éviter une exposition massive aux écrans pendant la petite enfance ne signifie pas une interdiction pure et simple. Il s'agit plutôt de reconnaître les besoins de développement des enfants en matière d'attachement, de développement sensoriel et d'acquisition précoce du langage. Les parents et les autres personnes ayant la charge d'enfants en bas âge devraient donner la priorité aux interactions en face-à-face et être attentifs à leur propre utilisation du numérique afin d'offrir un exemple positif et d'éviter la « technoférence ». Cette approche correspond aux recommandations de l'Organisation mondiale de la santé visant à prévenir les perturbations du développement neurobiologique et cognitif et de l'attachement émotionnel ainsi que les problèmes physiques (par exemple, concernant la vision) chez l'enfant.

DE 3 À 12 ANS

Utilisation sous surveillance de médias sociaux+ et d'appareils appropriés selon l'âge

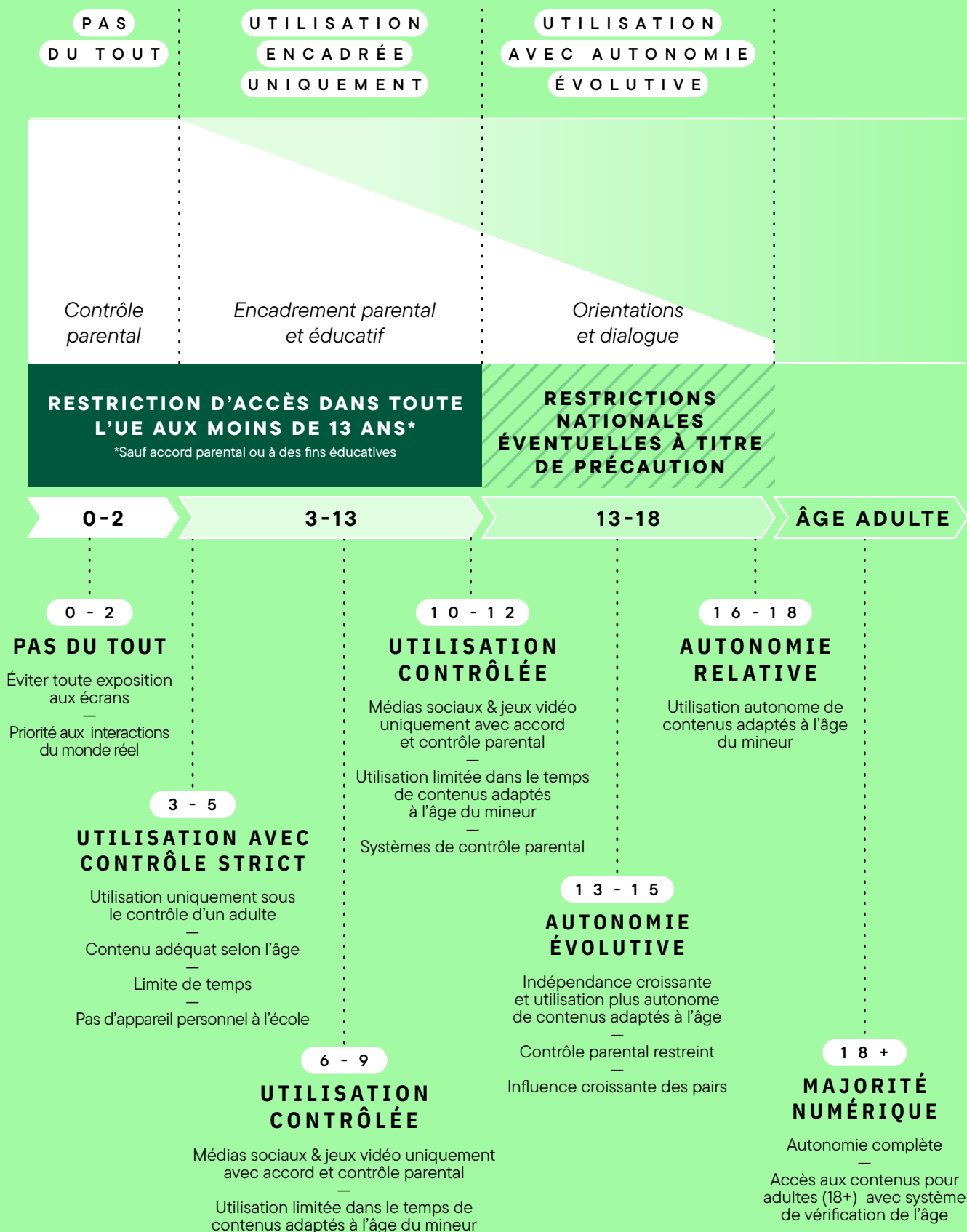
Les enfants ne devraient pas être autorisés à utiliser des appareils connectés à l'internet sans surveillance. Les écoles devraient fournir les équipements nécessaires à une utilisation limitée, et supervisée, à des fins éducatives soutenant l'éducation au numérique et aux médias, la résilience émotionnelle et la réflexion critique sur les risques. Les parents et les autres adultes ayant la charge d'enfants devraient superviser et soutenir l'autonomisation numérique progressive au moyen de médias sociaux et autres services numériques appropriés selon l'âge. Ils devraient également avoir des conversations régulières avec les enfants sur les avantages et les risques potentiels des interactions en ligne pour les mineurs. Tant les adultes responsables que les éducateurs devraient continuer à encourager les enfants de cet âge à participer à des activités hors ligne.

DE 13 À 18 ANS

Évolution de l'utilisation en autonomie de médias sociaux+ appropriés selon l'âge

Les adolescents de 13 à 18 ans ne devraient avoir accès qu'à des médias sociaux et autres services numériques adaptés à leur âge et « sûrs par défaut » ("safe by default"), ayant proactivement intégré des dispositifs de sécurité essentiels (par exemple, des limites au défilement à l'infini et aux systèmes de recommandation). Tant que ces médias sociaux et autres services numériques « sûrs par défaut » n'auront pas été développés, un contrôle et une supervision parentaux individualisés et adaptés à l'âge restent essentiels. Les régulateurs pourraient envisager des mesures de précaution supplémentaires. Ce n'est pas parce que les adolescents de plus de 16 ans vont vers une plus grande autonomie numérique que le risque d'exposition à des contenus préjudiciables disparaît. Dès lors, les parents et autres adultes responsables devraient poursuivre le dialogue avec ces jeunes sur leurs expériences en ligne. Les adolescents devraient bénéficier d'un accès privilégié à des services de soutien et systèmes de dépôt de plaintes, tout en bénéficiant de réseaux de soutien par les pairs promouvant l'utilisation responsable des médias sociaux et autres services numériques. mender systems). Until these 'safe by default' social media and other digital services are developed, individual age-appropriate parental control and supervision remain essential. Additional precautionary measures by regulators might be considered. As adolescents above 16 move towards greater digital autonomy, the risks related to exposure to harmful content online remain. As such, parents and caregivers should continue conversations with minors about their online experiences. Adolescents should have privileged access to support services and complaint systems, while benefitting from peer support networks promoting the responsible use of social media and other digital services.

Utilisation appropriée des médias sociaux+ par les mineurs selon leur âge



Recommandations pour la protection des enfants et des adolescents en ligne

// Proposer une restriction d'accès aux médias sociaux et autres services numériques harmonisée à l'échelle de l'UE pour les enfants de moins de 13 ans.

Il faut instaurer une restriction d'accès aux médias sociaux et autres services numériques harmonisée à l'échelle de l'UE pour les enfants de moins de 13 ans. Une restriction d'accès harmonisée faciliterait la mise en œuvre d'un contrôle de l'âge proportionné et respectueux des droits et encouragerait l'application d'exigences de sécurité dès la conception ("safety by design") aux médias sociaux et autres prestataires de services numériques. Les enfants de moins de 13 ans devraient uniquement bénéficier d'un accès limité dans le temps à des médias sociaux+ appropriés selon leur âge, et uniquement avec l'autorisation et sous la surveillance de leurs parents, ou dans des contextes éducatifs. À partir de l'âge de 13 ans, les adolescents devraient pouvoir évoluer vers une utilisation plus autonome de médias sociaux et autres services numériques sûrs et appropriés en fonction de leur âge.

Des règles harmonisées relatives à l'âge minimal de 13 ans dans toute l'UE contribueraient au bon fonctionnement du marché unique en garantissant l'application d'un cadre de conformité unique aux prestataires de services. L'harmonisation faciliterait également la surveillance et la mise à exécution des règles par les régulateurs, au niveau tant national que de l'UE. Elle garantirait également un égal niveau de protection de tous les mineurs en ligne dans l'ensemble de l'UE, indépendamment du contexte socio-économique, culturel et national.

// Mettre en place des systèmes efficaces de contrôle de l'âge pour soutenir des approches de sécurité dès la conception et d'adaptation en fonction de l'âge aux fins de la protection des mineurs en ligne et du renforcement de leur capacité d'agir.

Les méthodes de contrôle de l'âge – qu'il s'agisse de vérification ou d'estimation – doivent être proportionnées et respecter des exigences minimales, notamment en ce qui concerne les droits fondamentaux des utilisateurs, y compris les droits de l'enfant et les garanties liées. Toute méthode utilisée pour contrôler l'âge devrait satisfaire aux normes les plus élevées en matière de protection de la vie privée et des données et ne devrait pas conduire au traitement de documents d'identité et de données biométriques aux fins de l'estimation de l'âge. Des normes techniques telles que la « preuve à divulgation nulle de connaissance » devraient être mises en œuvre afin de garantir que tant la plateforme tenue d'évaluer l'âge que le fournisseur du service de vérification de l'âge ne reçoivent aucune information susceptible de permettre le suivi ou l'identification de l'utilisateur.

Les méthodes de contrôle de l'âge devraient être précises dans la détermination de l'âge ou des tranches d'âge demandés, et fiables dans la pratique, en conditions réelles. Elles devraient être suffisamment solides pour ne pas pouvoir être contournées et pour parer les cybermenaces, inclusives (et non discriminatoires) et pareillement accessibles à tous ceux qui ont besoin de les utiliser. Les médias sociaux et les autres prestataires de services numériques doivent satisfaire à leur obligation de protéger les mineurs d'une exposition à des services à risque ou des utilisateurs qui se font passer pour des enfants ou des adolescents.

// Étendre et harmoniser les règles relatives aux dispositifs de sécurité essentiels lors de la conception des médias sociaux et autres services numériques.

Des garanties claires en matière de sécurité dès la conception ("safety by design") et adaptées selon l'âge (par exemple, d'éventuelles limitations au scrolling infini, à la lecture automatique, aux notifications « push » et aux algorithmes de recommandation personnalisés problématiques) devraient être intégrées dans les médias sociaux et autres services numériques. Pour lutter contre les caractéristiques additives, les interfaces trompeuses, les contacts non sollicités et les « spirales infernales » (rabbit holes), les paramètres de protection par défaut devraient faire partie intégrante des médias sociaux et autres services numériques. L'extension et l'harmonisation des règles relatives aux dispositifs de sécurité

essentiels garantiraient la sécurité juridique et l'uniformité pour l'ensemble de l'environnement des médias sociaux+. En raison de l'évolution rapide des technologies, toute règle relative aux dispositifs de sécurité essentiels devrait pouvoir être adaptée à chaque fois que cela est nécessaire pour répondre à de nouvelles caractéristiques de conception néfastes.

// Transférer la charge de la preuve sur les médias sociaux et les autres prestataires de services numériques afin qu'ils démontrent que leurs produits et services sont sûrs pour les mineurs.

Des restrictions d'âge spécifiques devraient s'appliquer jusqu'à ce que des dispositifs de sécurité essentiels protégeant les enfants et les adolescents soient introduits dès la conception par les médias sociaux et autres fournisseurs de services numériques. Tant que ces fournisseurs n'ont pas pu prouver que les fonctionnalités de leurs services sont sûres et appropriées pour les utilisateurs en fonction de leur âge, et donc conformes aux mesures nationales et de l'Union, ils ne devraient pas être autorisés à proposer ces services à des mineurs. Lorsque les services proposent une version « sûre par défaut » (“safe by default”), les fonctionnalités inadaptées aux mineurs (fonctionnalités réservées aux adultes) ne devraient être activées qu'après vérification de l'âge de l'utilisateur au moyen de méthodes efficaces.

// Renforcer les capacités d'évaluation et de contrôle de l'application de la réglementation.

Compte tenu de la multiplicité des règles relatives à la sécurité des enfants en ligne actuellement en vigueur (règlement sur les services numériques, RGPD, règlement sur l'IA, etc.), les autorités de surveillance devraient intensifier la coopération et l'échange d'informations entre les cadres juridiques. Cette recommandation est essentielle pour éviter les disparités et garantir un environnement juridique cohérent, prévisible et efficace fondé sur la protection des droits fondamentaux. La Commission européenne devrait étudier des dispositifs permettant une coopération harmonieuse entre les autorités de surveillance afin de tirer parti des structures existantes de contrôle de l'application de la réglementation. En outre, il est nécessaire d'évaluer si des ressources supplémentaires et une restructuration sont nécessaires pour les régulateurs chargés de l'évaluation de la réglementation et du contrôle de son application. Des mesures devraient être envisagées en vue de renforcer le rôle de la société civile dans le contrôle de l'application de la réglementation ainsi que la contribution de celle-ci aux capacités globales en la matière, y compris par l'intermédiaire de structures existantes. Le contrôle de l'application de la réglementation devrait être complémentaire et éviter les actions contradictoires.

// Adopter rapidement des mesures pour que des obligations claires en matière de prévention, de détection, de signalement et de blocage des abus sexuels sur enfants en ligne, y compris dans les communications interpersonnelles, soient imposées aux médias sociaux et aux autres prestataires de services numériques.

Le vide réglementaire actuel en ce qui concerne la sécurité des enfants dû à l'expiration du règlement provisoire établissant des règles en vue de prévenir et de combattre les abus sexuels sur enfants doit être rapidement comblé. Les colégislateurs de l'UE devraient adopter rapidement la proposition de règlement à long terme visant à prévenir et à combattre les abus sexuels sur enfants. Plus de 80 % des enquêtes concernant des abus sexuels sur enfants proviennent de signalements transmis par des médias sociaux et autres prestataires de services numériques. Les enfants ont souvent trop peur de signaler les abus. La détection de matériel relatif à des abus sexuels sur enfants, y compris dans les communications interpersonnelles, est souvent le seul moyen de mettre un terme à ces abus.

// Les États membres peuvent introduire des restrictions d'accès supplémentaires, à titre de précaution, aux médias sociaux et autres services numériques pour les enfants âgés de 13 ans et plus.

Les restrictions d'accès supplémentaires à titre de précaution devraient compléter la restriction d'accès aux médias sociaux et autres services numériques à l'échelle de l'UE pour les enfants de moins de 13 ans. Les adolescents ne devraient avoir accès qu'à un environnement de médias sociaux+ sûr, en ce qui concerne le contenu et les car-

actéristiques de conception, adapté à leur âge et conçu en tenant compte de leurs droits et de leurs besoins. En raison des différents contextes historiques et nationaux entre les États membres, certains d'entre eux pourraient préférer adopter un seuil supérieur à 13 ans. Toutes les restrictions d'accès nationales supplémentaires à titre de précaution devraient faire l'objet d'une évaluation continue, et éventuellement d'une réévaluation, une fois que les médias sociaux et autres services numériques auront été rendus sûrs par défaut pour les enfants et les adolescents.

// Renforcer le contrôle de l'application des règles relatives à l'accès des chercheurs aux données et au contrôle des données.

L'acte délégué de juillet 2025 relatif à l'article 40 du règlement sur les services numériques a ouvert, en principe, une nouvelle procédure permettant aux chercheurs agréés d'accéder aux données des plateformes en ligne. Ces données peuvent être utilisées pour mener des recherches contribuant à la détection, à l'identification et à la compréhension des risques systémiques, ainsi qu'à l'évaluation des mesures d'atténuation des risques visant à renforcer la sécurité des enfants en ligne.

Le succès de cette nouvelle procédure dépendra du respect de la réglementation par les médias sociaux et autres fournisseurs de services numériques et de la capacité des régulateurs à faire appliquer cette réglementation de manière effective. Il dépendra également de la variété des services couverts, ainsi que de la qualité des données fournies et de leur disponibilité dans le temps. La Commission devrait évaluer la performance opérationnelle des exigences en matière d'accès aux données et de contrôle des données prévues à l'article 40 après l'expérience initiale acquise par les chercheurs au titre de l'acte délégué. Cette évaluation est essentielle pour garantir que les plateformes en ligne donnent suite aux demandes d'accès aux données à des fins de conformité, d'évaluation des risques et de recherche.

Les obligations en matière d'accès aux données ne sont pas seulement un élément clé de la boîte à outils en matière de transparence du règlement sur les services numériques, elles font également partie des responsabilités plus larges des fournisseurs de médias sociaux et d'autres services numériques en matière d'atténuation des risques. Les plateformes de plus petite taille devraient également être encouragées à octroyer aux chercheurs un accès aux données, compte tenu des risques que ces plateformes présentent pour les mineurs et du rôle d'un contrôle indépendant dans la lutte contre ces risques. Le recours aux principes directeurs FAIR^j pour la gestion des données scientifiques devrait constituer la norme pour la mise en œuvre de l'article 40.

j. Les principes directeurs FAIR pour la gestion des données scientifiques ont été introduits en 2016 dans une publication dans la revue *Scientific Data*. Ces principes visent à améliorer l'infrastructure soutenant la réutilisation des données universitaires en renforçant la capacité des machines et des personnes à trouver et à utiliser ces données. Voir: Wilkinson, M.D., et al. (2016). [The FAIR Guiding Principles for scientific data management and stewardship](#). *Scientific Data*, 3.

Recommandations pour la capacité d'agir des enfants et des adolescents en ligne

// Élargir les possibilités sûres pour les mineurs de participer activement à la conception de l'environnement des médias sociaux+.

Les enfants et les adolescents devraient avoir de réelles possibilités de façonner activement la législation, les politiques et les initiatives éducatives promouvant la sécurité et l'autonomisation des enfants en ligne. L'utilisation des outils de participation des enfants et des jeunes pour éclairer ces travaux devrait être étendue. Plus précisément, les enfants devraient être associés à la conception conjointe des politiques de sécurité, des programmes de formation, des évaluations et des lignes directrices. Les mesures devraient faire l'objet d'un suivi et d'un examen continu afin d'évaluer leur incidence sur la sécurité et les droits des enfants.

Les processus de participation devraient faire en sorte que les enfants reçoivent des informations claires, comprennent comment leurs contributions seront utilisées et soient informés des résultats obtenus. Des efforts particuliers devraient être déployés pour inclure des enfants issus de groupes défavorisés, marginalisés et vulnérables. Des mesures de protection appropriées devraient accompagner toutes les activités de participation impliquant des enfants.

// Renforcer les mécanismes de plainte pour les enfants et les adolescents ainsi que leurs droits en tant que consommateurs.

Les signalements et les plaintes émanant d'enfants et d'adolescents devraient être traités en priorité dans les procédures de modération des contenus par les médias sociaux et autres fournisseurs de services numériques. Les obligations des fournisseurs au titre des cadres existants doivent être renforcées afin d'apporter un financement suffisant aux lignes d'assistance téléphonique et aux mécanismes de plainte. Ces mécanismes doivent être adaptés selon l'âge des utilisateurs, conviviaux, accessibles, respectueux de la vie privée et efficaces.

// Généraliser les actions d'éducation et d'alphabétisation numériques pour les mineurs, les parents et autres personnes qui s'occupent de mineurs, les enseignants et les éducateurs.

L'éducation et l'alphabétisation numériques devraient être intégrées à tous les niveaux d'enseignement en tant que compétences de base essentielles pour les mineurs, les parents et les enseignants. Le bien-être numérique devrait être intégré dans l'éducation numérique pour tous.

Cette éducation devrait permettre aux enfants et aux adolescents d'évaluer de manière critique les informations et les sources en ligne et de reconnaître les techniques de manipulation, y compris la désinformation, les trucages vidéo ultra-réalistes et la publicité ciblée. Elle devrait également permettre aux mineurs, aux parents et aux enseignants de comprendre comment les contenus numériques sont créés et partagés, et comment les algorithmes façonnent ce que les utilisateurs voient et expérimentent dans le monde des médias sociaux+.

Une éducation structurée à la sécurité en ligne devrait permettre de renforcer les compétences pratiques en matière de protection des données à caractère personnel, de gestion des paramètres de confidentialité, de préservation d'identités numériques sécurisées et de détection des risques, notamment sur les médias sociaux, les services de messagerie et les environnements de jeux vidéo. Ces compétences devraient être développées progressivement, en commençant par les habitudes de base en matière de sécurité, avant de progresser vers une compréhension de notions plus complexes, telles que les empreintes numériques, le consentement et les risques liés aux plateformes. La question de l'utilisation saine des écrans devrait être abordée au moyen d'orientations sur l'équilibre à trouver, la gestion de l'attention et la reconnaissance des modèles d'utilisation excessifs ou préjudiciables.

// Proposer davantage de possibilités de pratiquer des activités hors ligne et créer davantage d'infrastructures adéquates pour soutenir ces activités.

Les États membres et les autorités locales devraient maintenir et élargir l'accès à des infrastructures sportives et artistiques, des associations de jeunes, des bibliothèques et des espaces communautaires abordables afin d'encourager une participation à des activités saines hors ligne et de créer des alternatives attrayantes à l'utilisation excessive des écrans chez les mineurs. Ces mesures devraient inclure des investissements dans des environnements sûrs, inclusifs et appropriés selon l'âge, dans lesquels les mineurs peuvent entrer en contact, apprendre, jouer et nouer des relations positives au sein de leurs communautés.

// Promouvoir la cocréation d'orientations à l'intention des parents.

En collaboration avec les associations de parents, l'UE et les États membres devraient promouvoir l'élaboration d'orientations à l'intention des parents. Ces orientations pourraient apporter des conseils clairs et accessibles pour donner aux parents et aux autres adultes qui s'occupent de mineurs les moyens de soutenir une participation sûre, responsable et positive des mineurs aux environnements de médias sociaux+. Elles devraient fournir des conseils pratiques dans des domaines clés, tels que la sécurité et la protection de la vie privée en ligne, le bien-être numérique, l'utilisation éthique et responsable et l'accès à un soutien.

// Garantir un financement public suffisant et des normes communes pour les organisations de la société civile et les conseils entre pairs.

L'UE et les États membres devraient veiller à ce que les centres pour un internet plus sûr et les organisations de la société civile similaires continuent de recevoir des ressources financières suffisantes et à ce que leurs travaux reposent sur des normes communes élaborées par des experts. Ces recommandations sont essentielles pour que ces organisations puissent maintenir et développer davantage leurs activités, y compris les services de sensibilisation, de formation et de soutien. Le financement public est indispensable pour assurer leur indépendance et leur cohésion.

Le financement devrait également soutenir la poursuite du développement du conseil entre pairs, des lignes d'assistance téléphonique, des lignes directes, des ressources éducatives, des campagnes de sensibilisation et des activités de renforcement des capacités. Des investissements supplémentaires devraient viser à accroître la visibilité, l'accessibilité et la portée de ces dispositifs, y compris parmi les mineurs vulnérables, et à soutenir les initiatives visant à promouvoir des médias sociaux+ plus sûrs.

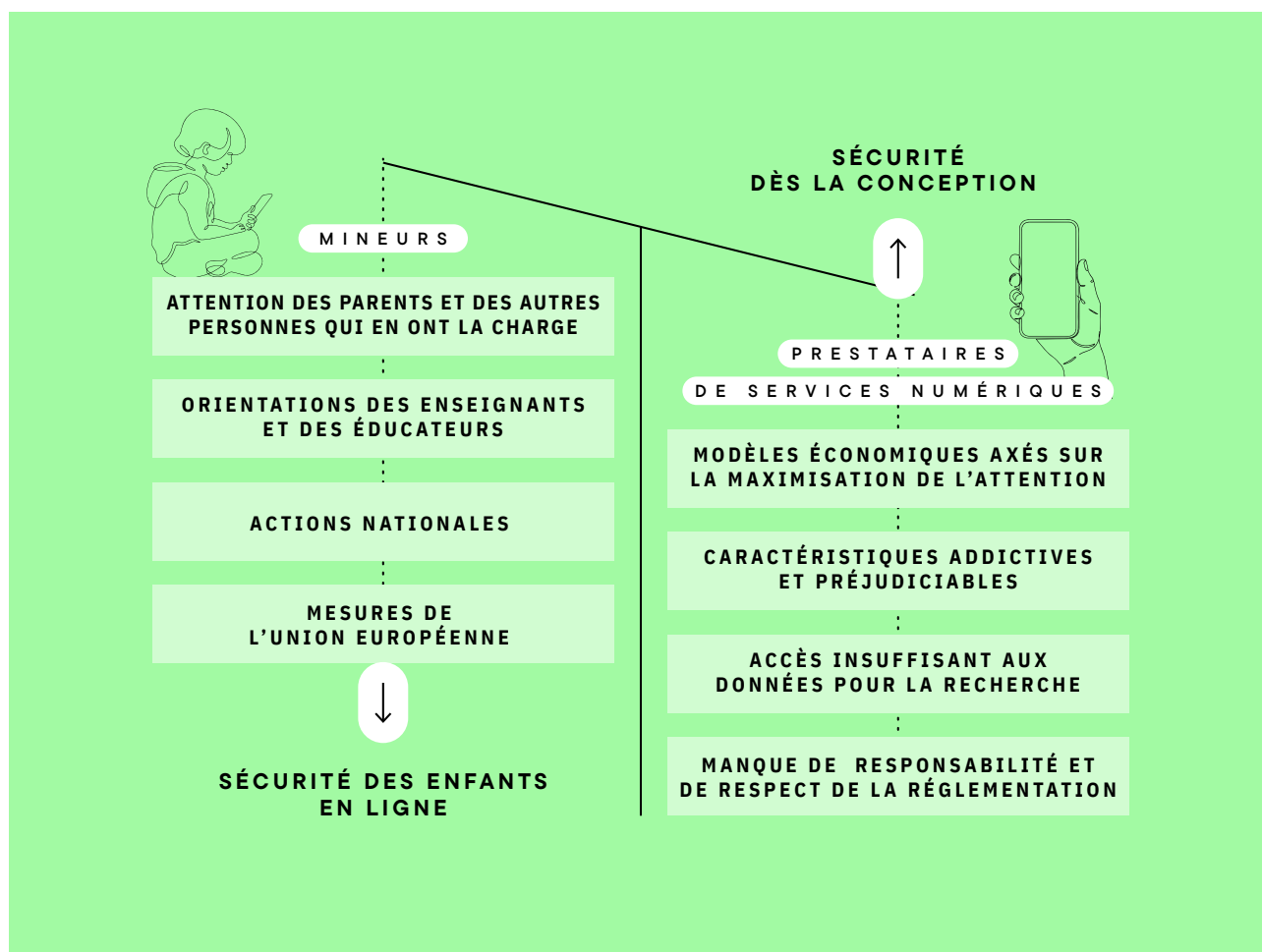
// Mettre à disposition un financement à long terme pour la recherche longitudinale européenne à grande échelle et continuer à soutenir les essais contrôlés randomisés

Des exemples tels que l'étude ABCD^k (North American Adolescent Brain Cognitive Development Study ou « Étude sur le développement cognitif du cerveau de l'adolescent nord-américain ») pourraient inspirer la recherche longitudinale européenne à grande échelle sur la sécurité des enfants en ligne. Disposer de données longitudinales européennes à grande échelle (couvrant une période de dix ans ou plus) permet de soutenir une approche développementale et neurobiologique de la sécurité des enfants en ligne. Ces données contribueraient à combler les lacunes dans la recherche européenne, qui produit des résultats encore largement corrélationnels en ce qui concerne l'incidence de l'utilisation des médias sociaux et d'autres services numériques sur le développement et la santé physique et mentale des mineurs, ainsi que sur leur exposition aux dommages en ligne.

k. L'étude ABCD est la plus grande étude à long terme sur le développement du cerveau et la santé de l'enfant aux États-Unis. L'étude suit le développement comportemental de plus de 11 000 enfants âgés initialement de 9 à 10 ans jusqu'au début de l'âge adulte. Les données recueillies permettront la création de normes de référence pour le développement du cerveau des adolescents et examineront les influences que peuvent avoir le sexe, le genre, le sommeil, l'activité physique et le temps d'écran sur le développement des adolescents. Les conclusions de cette étude aideront également à comprendre le développement des problèmes de santé mentale pendant l'adolescence et leur lien avec la toxicomanie.

Les essais contrôlés randomisés sont également essentiels pour renforcer la base factuelle des politiques. Le financement de la recherche devrait soutenir explicitement les approches développementale et psychopathologique, qui étudient la sensibilité des mineurs aux risques en ligne, influencés par des facteurs sociaux et individuels tout au long de l'enfance et de l'adolescence.

Diagramme 2: Équilibrer l'écosystème: sécurité dès la conception ("Safety by design") dans les environnements de médias sociaux+



Sécurité en ligne

CONSEILS AUX ENFANTS ET AUX ADOS



Connaissez vos droits – rappelez-vous que vous avez droit à la sécurité et au respect en ligne.



Soyez respectueux des autres en ligne – échanger sur les réseaux sociaux et jouer en ligne devrait rester une expérience positive pour tous. Traitez les autres avec le respect que vous attendez pour vous-même.



Réfléchissez avant de poster – les photos, vidéos et commentaires peuvent rester en ligne à jamais. Partagez uniquement ce que vous accepteriez que les autres voient des années après.



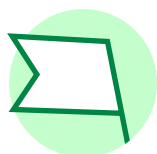
Protégez vos données à caractère personnel – ne partagez pas en ligne d'informations privées comme votre nom complet, votre adresse, le nom de votre école, votre numéro de téléphone, vos mots de passe, ou votre localisation.



N'oubliez pas que l'IA est un outil, pas une personne – l'IA peut se tromper et même créer de faux contenus (informations, images, vidéos, voix, messages...).



Vérifiez avant de faire confiance ou de partager – tout ce qui est mis en ligne n'est pas vrai. Interrogez-vous toujours, en particulier sur les stories, vidéos ou messages surprenants et vérifiez l'information auprès de sources fiables avant de partager.



Sachez reconnaître le danger – prenez le temps de vous interroger sur les demandes étranges venant d'«amis d'amis», les offres «trop belles pour être vraies» ou les messages vous demandant de prendre une décision dans l'urgence.



N'acceptez pas de demande de photo ou de chat de la part d'étrangers – si vous avez un doute sur l'âge ou l'identité d'une personne, demandez à un adulte de vérifier (ou dites à la personne que votre père ou votre mère est juste à côté et attendez sa réaction).



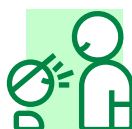
Utilisez les paramètres de confidentialité et de sécurité – protégez vos comptes, utilisez des mots de passe robustes et activez chaque fois que possible les fonctionnalités de sécurité supplémentaires.



Ne partagez pas d'images privées – ne partagez jamais de photos ou de vidéos intimes même si on fait pression sur vous (surtout si vous avez moins de 18 ans). Une fois partagées, elles échappent à votre contrôle.



Bloquez les personnes malveillantes, signalez-les et conservez les preuves – si quelqu'un vous harcèle, escroque ou menace ou vous fait vous sentir mal en ligne, bloquez-le, signalez-le et conservez captures d'écran ou messages.



Alertez un adulte si quelque chose ne vous semble pas normal – il n'y a rien d'idiot, et vous ne risquez rien, à demander de l'aide.



Aidez à rendre l'internet plus sûr – apprenez comment fonctionnent les applications, les jeux, les sites web, les algorithmes et l'IA, et aidez les autres à ne pas se mettre en danger.



Faites entendre votre voix – impliquez-vous dans la construction du monde numérique de demain!

Abus en ligne – recherche de l'aide et signale-le!
Dans toute l'Europe, des équipes d'experts bienveillants du réseau des centres pour un internet plus sûr peuvent apporter leur aide. Quelle que soit la gravité du problème.



Sécurité en ligne

CONSEILS AUX PARENTS ET AUX AUTRES ADULTES AYANT LA CHARGES D'UN ENFANT



Aidez votre enfant à acquérir de saines habitudes avec les écrans – limitez le temps d'écran, d'une interdiction totale pour les enfants de 0 à 2 ans à une durée limitée appropriée pour les enfants jusqu'à 10-12 ans, sous votre surveillance. Pour les adolescents de 13 à 18 ans, il reste nécessaire de discuter des limites de temps d'écran, afin qu'ils conservent des plages suffisantes pour étudier et voir leurs amis dans la vraie vie.



Vérifiez que les applications et jeux sont adaptés à l'âge de votre enfant.



Pour les jeunes enfants (jusqu'à 12 ans), **les consoles et autres appareils ne devraient être utilisés qu'en la présence d'un adulte.**



Interdisez les appareils électroniques, dans la **salle de bain**, dans la **chambre** ou pendant les **repas**.



Prêtez attention au ton de ses conversations en ligne et durant les sessions de jeu. Repérez les signaux d'alarme.



Passez du temps ensemble en ligne – invitez votre enfant à regarder avec vous ses contenus favoris.



Ne critiquez pas «ses trucs» – aidez votre enfant à former son jugement (vous aurez aussi une idée de ce que l'algorithme lui suggère).



Encouragez votre enfant à vous parler s'il rencontre un souci en ligne. Rassurez-le: vous allez l'aider, non le gronder, non le punir, ni lui retirer sa tablette ou son téléphone.



Poursuivez le dialogue sur la sécurité en ligne au fur et à mesure que votre enfant grandit, y compris entre ses 16 et 18 ans et au-delà.



Évitez de surexposer votre enfant – réfléchissez bien avant de partager photos ou vidéos de votre enfant ou de votre ado en ligne. Ces données peuvent être exploitées de bien des manières par des étrangers ou l'IA.



Donnez l'exemple! Ne restez pas scotché à votre appareil en présence de votre enfant. Accordez-lui l'attention qu'il mérite et ne manquez pas des conversations et moments importants avec lui.

Abus en ligne – recherche de l'aide et signale-le!

Dans toute l'Europe, des équipes d'experts bienveillants du réseau des centres pour un internet plus sûr peuvent apporter leur aide. Quelle que soit la gravité du problème.



Liste de toutes les recommandations des coprésidents par chapitre

CHAPITRE 1

Une approche développementale de la sécurité des enfants en ligne

- // Concevoir et déployer des mesures de protection de l'enfance en ligne adaptées selon l'âge
- // Garantir des espaces en ligne sûrs pour les mineurs
- // Renforcer la capacité d'agir des mineurs et des personnes qui les soutiennent
- // (De 0 à 2 ans) – Sensibiliser davantage les personnes qui s'occupent de mineurs à l'importance de l'interaction humaine directe pour le développement, et ce, dès la petite enfance
- // (De 0 à 2 ans) – Éviter l'utilisation des médias sociaux et autres services numériques et veiller à une exposition minimale aux écrans, en particulier pour les enfants de moins de 3 ans
- // (De 0 à 2 ans) – Limiter la diffusion des données relatives aux enfants par les profils des médias sociaux
- // (De 3 à 12 ans) – Veiller à une utilisation structurée et supervisée des outils en ligne par les enfants
- // (De 3 à 12 ans) – Offrir aux enfants et aux personnes qui les soutiennent une éducation de qualité au numérique et au bien-être numérique
- // (De 13 à 18 ans) – Permettre une utilisation progressivement autonome des outils en ligne par les adolescents

CHAPITRE 2

Données sur les risques auxquels les mineurs sont exposés en ligne

- // S'appuyer sur des données probantes dans des domaines où la recherche est insuffisante pour renforcer la base factuelle des politiques
- // Les médias sociaux et autres services numériques devraient associer activement une expertise universitaire indépendante à la conception des stratégies et outils d'atténuation des risques
- // Mettre à disposition un financement à long terme pour la recherche longitudinale européenne à grande échelle et continuer à soutenir les essais contrôlés randomisés
- // Investir dans des infrastructures de recherche européennes sécurisées et partagées afin de permettre un accès sûr aux données des mineurs
- // Renforcer le contrôle de l'application des règles relatives à l'accès des chercheurs aux données et au contrôle des données

CHAPITRE 3

Protéger les mineurs dans un environnement des médias sociaux+ qui évolue rapidement

- // Proposer une restriction d'accès aux médias sociaux et aux autres services numériques harmonisée à l'échelle de l'UE pour les mineurs de moins de 13 ans
- // Mettre en place des systèmes efficaces de contrôle de l'âge pour soutenir des approches de sécurité dès la conception ("safety by design") et d'adaptation aux fins de la protection et de la capacité d'agir des mineurs en ligne

- // Étendre et harmoniser les règles relatives aux dispositifs de sécurité essentiels lors de la conception des médias sociaux et autres services numériques
- // Transférer la charge de la preuve sur les médias sociaux et les autres fournisseurs de services numériques afin qu'ils démontrent que leurs produits et services sont sûrs pour les mineurs
- // Renforcer les capacités d'évaluation et de contrôle de l'application de la réglementation
- // Adopter rapidement des mesures pour que des obligations claires en matière de prévention, de détection, de signalement et de blocage des abus sexuels sur enfants en ligne, y compris dans les communications interpersonnelles, soient imposées aux médias sociaux et aux autres prestataires de services numériques
- // Les États membres peuvent introduire des restrictions d'accès supplémentaires, à titre de précaution, aux médias sociaux et aux autres services numériques pour les enfants âgés de 13 ans et plus
- // Renforcer les politiques de protection des consommateurs pour protéger les mineurs en ligne
- // Suivre et évaluer en permanence l'incidence des mesures mises en œuvre
- // Lors du traitement des données relatives aux enfants au titre du RGPD, les médias sociaux et autres services numériques devraient veiller à ce que l'intérêt supérieur de l'enfant soit une considération primordiale.
- // Assurer la mise en œuvre effective de la directive sur la responsabilité du fait des produits
- // Renforcer les mécanismes de plainte pour les enfants et les adolescents ainsi que leurs droits en tant que consommateurs
- // Financer et promouvoir la mise en place et l'utilisation de médias sociaux et autres services numériques fondés sur les valeurs de l'UE permettant aux mineurs d'interagir en toute sécurité
- // Généraliser les actions d'éducation et d'alphabétisation numériques pour les mineurs, les parents et autres personnes qui s'occupent de mineurs, les enseignants et les éducateurs
- // Proposer davantage de possibilités de pratiquer des activités hors ligne et créer davantage d'infrastructures adéquates pour soutenir ces activités
- // Promouvoir la cocréation d'orientations à l'intention des parents
- // Veiller à ce que les parents et les personnes qui s'occupent de mineurs soient constamment soutenus par des outils de contrôle et de surveillance modernes et mis à jour régulièrement
- // Garantir un financement public suffisant et des normes communes pour les organisations de la société civile et les conseils entre pairs
- // Permettre au système de santé de diagnostiquer et de traiter les dépendances et autres troubles de santé mentale liés à l'utilisation des médias sociaux et autres services numériques
- // Soutenir la formation des enseignants afin d'inclure l'éducation au numérique et aux médias et d'y associer les parents
- // Promouvoir l'éducation à l'IA en tant que partie intégrante de l'éducation numérique

CHAPITRE 4

Donner aux mineurs les moyens de naviguer en toute sécurité dans le monde numérique

- // Élargir les possibilités pour les mineurs de participer activement à la conception d'un environnement de médias sociaux+ sans risques.
- // Investir dans des infrastructures numériques éducatives sûres, préventives, solides et fiables
- // Les écoles devraient offrir des possibilités structurées d'améliorer la santé mentale et le bien-être numérique
- // Les réponses éducatives devraient accorder une attention particulière aux groupes vulnérables

01

Une approche développementale de la sécurité des enfants en ligne

L'enfance en tant que phase de vie distincte et protégée

La reconnaissance de l'enfance comme une phase distincte de la vie est une évolution relativement récente. Pendant une grande partie de l'histoire, les enfants n'étaient pas considérés comme fondamentalement différents des adultes.

Dans les sociétés prémodernes et au début de l'ère industrielle, cette conception était étroitement liée aux conditions matérielles, en particulier à la «nécessité économique» du travail des enfants. Le fait de considérer les enfants comme de «petits adultes»⁰¹ masquait leurs besoins et leurs vulnérabilités spécifiques, entravant ainsi la mise en place de cadres de protection de l'enfance.

Avec l'essor des disciplines scientifiques modernes, telles que la médecine du développement et la psychologie, un changement de paradigme s'est produit. Il a été démontré que le développement cognitif, émotionnel et social des enfants suivait des trajectoires distinctes. Ces avancées ont contribué à redéfinir l'enfance comme une phase de vie distincte et vulnérable⁰².

Cette idée a été étayée par les travaux dans le champ de la psychiatrie de l'enfant et de l'adolescent, qui ont mis en évidence les conséquences à long terme des épreuves vécues au cours des premières années de la vie. Peu à peu, la notion d'enfance et d'adolescence en tant que phases distinctes de la vie nécessitant une protection et un soutien⁰³ s'est imposée.

Les stades du développement de l'enfant

Au cours du XXe siècle, cette prise de conscience croissante a jeté les bases des dispositifs modernes de protection de l'enfance et de la jeunesse. Au départ, ces cadres visaient principalement à assurer la protection des enfants dans le monde réel.

La convention des Nations unies relative aux droits de l'enfant en est un exemple majeur. En vertu de cette convention, les enfants de moins de 18 ans^a sont considérés comme un groupe homogène.

Malgré le développement rapide des technologies et services numériques, tels que les médias sociaux et autres services numériques, et la manière dont ils ont transformé la vie des enfants, de nombreuses approches de la protection de l'enfance reposent toujours implicitement – ou explicitement – sur l'idée que les «enfants» constituent un groupe homogène.

Cette hypothèse est trompeuse. Les sciences du développement prouvent que le développement des enfants se déroule en plusieurs étapes qualitativement distinctes, chacune se caractérisant par des capacités cognitives, émotionnelles et sociales qui lui sont propres. Ces capacités déterminent la manière dont les enfants perçoivent leur environnement, interagissent avec lui et communiquent au sein de celui-ci, y compris en ligne.

La nécessité d'une protection adaptée selon l'âge

L'exposition des enfants aux médias sociaux et autres services numériques (médias sociaux+) commence très tôt dans leur vie et ne cesse de s'intensifier, de gagner en complexité et de se personnaliser tout au long de leur enfance⁰⁴. Une étude montre que les enfants de moins de 2 ans passent en moyenne 49 minutes par jour devant un écran. À 8 ans, cette durée a plus que triplé, pour atteindre environ 3 heures par jour⁰⁵. Les données disponibles montrent que les technologies numériques ont un effet omniprésent et structurant sur le développement des enfants et qu'elles font partie intégrante de l'environnement complexe dans lequel les enfants et les adolescents apprennent, se construisent une identité et établissent des liens avec les autres.

En d'autres termes, le développement des enfants influence leurs interactions en ligne et est lui-même influencé par celles-ci. À ce titre, le monde numérique ne peut être considéré comme extérieur au développement des enfants et doit plutôt être envisagé comme un élément clé de celui-ci, en particulier lors des derniers stades de ce développement⁰⁶. Cette interaction bidirectionnelle souligne la nécessité de mettre en place des mesures adaptées selon l'âge des enfants afin de les protéger et de leur donner les moyens de naviguer en ligne en toute sécurité et en toute confiance.

«Une protection adaptée au stade de développement de l'enfant tient compte du fait que le contrôle cognitif, la régulation émotionnelle et la conscience des risques chez les enfants sont encore en cours de maturation.»

— PROF. DR EVA MÖHLER
PRÉSIDENTE ET DIRECTRICE MÉDICALE
DU SERVICE DE PSYCHIATRIE DE L'ENFANT
ET DE L'ADOLESCENT AU CENTRE
HOSPITALIER UNIVERSITAIRE DE LA SARRE

a. Aux termes de la convention, un enfant est défini comme «tout être humain âgé de moins de dix-huit ans», sauf si la majorité est atteinte plus tôt en vertu de la législation qui lui est applicable. Voir: Nations unies (1989), [Convention relative aux droits de l'enfant](#). Première partie, article premier.

Principaux défis liés à une protection adaptée selon l'âge

LA TENDANCE À CONSIDÉRER LES « ENFANTS »

COMME UN GROUPE HOMOGÈNE

Les approches actuelles en matière de sécurité des enfants en ligne reposent souvent sur l'idée que les enfants constituent un groupe homogène ayant des besoins uniformes. Cette idée doit évoluer. On sait aujourd'hui que le développement des enfants se fait par étapes, ce qui détermine la manière dont les enfants (de 0 à 12 ans) et les adolescents (de 13 à 18 ans) interagissent avec le monde en ligne, ainsi que leur vulnérabilité face à divers risques.

Les facteurs sociaux, le genre et la sexualité, le milieu socio-économique, l'origine raciale et ethnique, la religion, le contexte migratoire et les besoins éducatifs particuliers ont également une incidence importante sur les interactions et les vulnérabilités des enfants et des adolescents en ligne⁹⁷.

LE DÉCALAGE ENTRE LES CAPACITÉS DES MINEURS

ET LES MÉDIAS SOCIAUX+

Les services numériques, notamment les médias sociaux, génèrent un flux d'informations rapide et constant grâce à des architectures d'interaction hautement optimisées, y compris des systèmes de recommandation algorithmique et un défilement infini. Ces fonctionnalités sont spécialement conçues pour capter au maximum l'attention de l'utilisateur⁹⁸.

Les capacités des enfants et des adolescents, quant à elles, se développent progressivement et restent incomplètes jusqu'à un stade avancé de l'adolescence⁹⁹. De ce fait, les mineurs sont de plus en plus exposés à des environnements et à des contenus des médias sociaux+ qu'ils ne sont pas en mesure d'appréhender et qui peuvent leur causer de graves préjudices.

L'ÉVOLUTION DE L'AUTONOMIE DES MINEURS

EN TANT QU'INTERNAUTES

Comme évoqué plus haut et comme nous le verrons plus en détail dans les sections suivantes, l'évolution des capacités des enfants et des adolescents tout au long de leur développement détermine (en partie) leur aptitude à naviguer en ligne en toute sécurité et en toute confiance à différents âges.

À mesure que les enfants grandissent, ils passent d'un état de dépendance totale vis-à-vis de leurs parents et des adultes qui s'occupent d'eux à une autonomie partielle, puis à une autonomie totale à l'âge adulte. Les médias sociaux et autres services numériques, de par leur conception, exercent une influence croissante sur le développement des mineurs. À mesure que les enfants grandissent et gagnent en autonomie, les capacités de leur entourage (parents et adultes responsables, enseignants et éducateurs) à protéger, surveiller et guider les mineurs en ligne s'amenuisent.

RECOMMANDATIONS

Concevoir et déployer des mesures de protection de l'enfance en ligne adaptées selon l'âge

Le développement par étapes des enfants et des adolescents rend nécessaire la conception et le déploiement de mesures de protection adaptées à l'évolution de leurs capacités et tenant compte des risques auxquels ils sont exposés à différents âges. Ces mesures devraient tenir compte, dans la mesure du possible, de la situation personnelle et sociale des mineurs.

Garantir des espaces en ligne sûrs pour les mineurs

Il incombe en premier lieu aux fournisseurs de médias sociaux et autres services numériques de veiller à ce que leurs services soient sûrs pour tous les enfants et adolescents. Cela passe notamment par la mise en œuvre de caractéristiques de conception sécurisées. Les fournisseurs doivent assumer la responsabilité première de veiller à ce que leurs services soient accessibles et utilisables en toute sécurité par les mineurs.

Renforcer la capacité d'agir des mineurs et des personnes qui les soutiennent

Pour être efficaces, les actions conçues pour protéger et autonomiser les enfants et les adolescents en ligne doivent tenir compte de l'évolution de leurs besoins et de leurs capacités. Les mesures doivent également être adaptées pour accompagner l'évolution du rôle des parents et des adultes responsables, des enseignants et des éducateurs (les «cercles de soutien») pour protéger les mineurs, ainsi que pour encadrer et guider leur utilisation des médias sociaux et autres services numériques au fur et à mesure qu'ils grandissent.

Des défis propres à chaque âge

La section précédente recensait trois grands défis, ainsi que les recommandations qui en découlent, pour orienter la conception et la mise en œuvre d'une approche axée sur le développement en matière de sécurité des enfants en ligne.

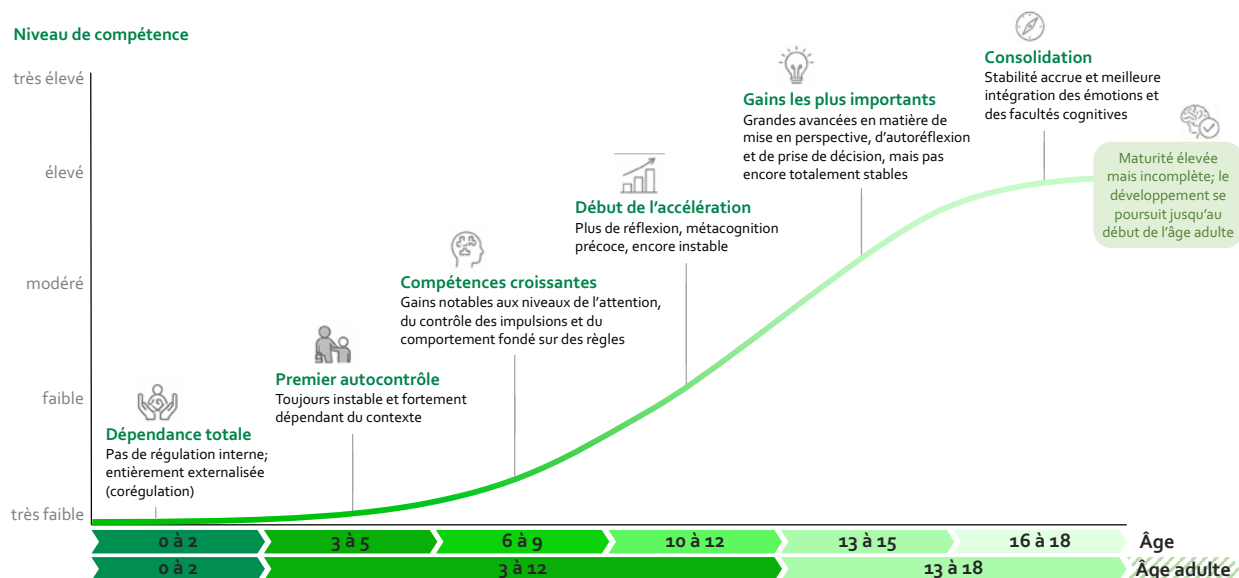
Sur cette base, les sections ci-après examineront les différentes caractéristiques et vulnérabilités qui définissent l'évolution des mineurs au cours de trois grands stades de leur développement: de 0 à 2 ans (petite enfance); de 3 à 12 ans (enfance); et de 13 à 18 ans (adolescence).

Ces stades englobent à la fois la progression des capacités des mineurs et l'évolution du rôle de leurs cercles de soutien dans la protection et l'autonomisation des enfants et des adolescents en ligne:

- // **0-2 ans: la petite enfance, un stade du développement nécessitant une protection particulière;**
- // **3-12 ans: l'enfance, un stade du développement nécessitant un encadrement;**
- // **13-18 ans: l'adolescence, un stade marqué par une autonomie croissante.**

Graphique 1 – Développement progressif des compétences clés

Autorégulation, jugement et esprit critique



Le présent rapport examine les risques auxquels sont exposés les mineurs en ligne et formule des recommandations pour y faire face, en fonction de ces trois grands stades de développement appelés, aux fins de la présente analyse, la petite enfance, l'enfance et l'adolescence.

Ce premier chapitre présente le premier des six principes directeurs proposés par les auteurs pour orienter les actions visant à protéger et à autonomiser les enfants et les adolescents dans le monde numérique: la nécessité d'une approche développementale de la sécurité des enfants en ligne.

«Toutes les personnes de moins de 18 ans ont le droit spécifique de bénéficier d'une protection et de vivre des expériences adaptées à leur âge.»

— MIE OEHLENSCHLAGER,
CHERCHEUSE INDÉPENDANTE SPÉCIALISÉE
DANS L'IA, L'ÉTHIQUE ET LES POLITIQUES
PUBLIQUES

Afin de permettre une analyse exhaustive des caractéristiques et des vulnérabilités propres aux mineurs aux différents stades de leur développement, ces derniers ont été subdivisés en sous-stades (0-2 ans, 3-5 ans, 6-9 ans, 10-12 ans, 13-15 ans et 16-18 ans), qui seront examinés en détail dans le présent chapitre.

Certaines des recommandations formulées ne s'appliquent pas exclusivement au stade auquel elles sont présentées, mais s'étendent à l'ensemble des stades, comme indiqué.

0-2 ans: la petite enfance, un stade du développement nécessitant une protection particulière

La petite enfance, en particulier de 0 à 2 ans, représente un stade de dépendance maximale et revêt une importance fondamentale pour le développement. C'est au cours de cette période que se mettent en place les fondements de la sécurité affective, du lien social, de l'acquisition du langage et de l'autorégulation.

Des processus fondamentaux, tels que la formation des liens d'attachement, la corégulation et la différenciation entre le «soi» et l'environnement de l'enfant, se développent grâce à des interactions répétées avec des figures d'attachement réceptives. L'autorégulation n'est pas encore ancrée en interne, mais elle se développe progressivement grâce à la corégulation.

En ce sens, la corégulation précoce constitue également la base du développement qui permettra plus tard l'autonomie et un fonctionnement autonome. L'internalisation progressive de la régulation émotionnelle, de la communication et des interactions sociales se fait à travers des expériences relationnelles répétées, plutôt que par une exposition ponctuelle à des stimuli numériques.

Le développement durant ce stade est essentiellement relationnel. Les capacités d'autorégulation, la stabilité émotionnelle et les structures cognitives précoces sont d'abord soutenues par des repères externes avant d'être intériorisées.

DES DÉFIS PROPRES À CHAQUE ÂGE

Le besoin d'une interaction humaine directe

Un défi central à cette étape est de veiller à ce que les enfants en bas âge bénéficient d'une interaction humaine directe suffisante. Une baisse de la qualité des interactions peut avoir des répercussions sur les processus d'attachement, nuire au développement précoce du langage et aux capacités fondamentales de communication et influencer ainsi directement les trajectoires de développement.

Garantir la disponibilité d'interactions cohérentes et adaptées sur le plan émotionnel constitue une condition essentielle à un développement sûr des enfants dans des environnements de plus en plus numérisés. À ce stade, les jeunes enfants dépendent presque entièrement d'une régulation extérieure.

Les systèmes neurophysiologiques impliqués dans la régulation du stress, la modulation de l'éveil et les cycles veille-sommeil sont encore immatures et

très sensibles aux stimuli environnementaux. Il en résulte une vulnérabilité accrue à la surstimulation, ainsi qu'aux perturbations de la régulation du sommeil et du stress.

À ce stade, l'apprentissage repose davantage sur l'interaction que sur les contenus. Les jeunes enfants acquièrent le sens des choses grâce à une interaction physique et réciproque avec leurs parents et adultes responsables, et non par une exposition passive à des représentations diffusées sur écran.

L'acquisition précoce du langage et le développement de la communication dépendent essentiellement d'interactions répétées et contingentes avec les parents et les adultes responsables. Des échanges verbaux réactifs, une attention partagée et une communication adaptée sur le plan émotionnel constituent des conditions essentielles au développement à ce stade.

Les risques liés à l'exposition aux écrans

Les données montrent qu'à cet âge, une exposition accrue aux écrans est associée à une durée de sommeil plus courte, des schémas de stress dérégulés ainsi qu'une diminution des interactions entre l'adulte responsable et l'enfant et des stimulations linguistiques¹⁰. Ces vulnérabilités peuvent être classées selon trois dimensions: biologique, psychologique et développementale.

D'un point de vue biologique, les jeunes enfants sont très sensibles à la surstimulation en raison de l'immaturité de leurs mécanismes d'autorégulation¹¹. Sur le plan psychologique, le développement repose sur des interactions cohérentes et adaptées, ce qui rend les jeunes enfants particulièrement sensibles aux perturbations au niveau de l'attention et de la communication. Du point de vue du développement, les risques sont liés à la formation des liens d'attachement et à l'émergence de l'autorégulation.

Une exposition accrue aux écrans à ce stade a été associée à des difficultés socio-affectives, à des problèmes de comportement et à des retards dans le développement de l'autorégulation¹². Ces associations sont souvent bidirectionnelles: en effet, les jeunes enfants présentant des difficultés d'autorégulation peuvent également, de ce fait, passer davantage de temps devant les écrans.

Une exposition au numérique accompagnée par un adulte responsable

De 0 à 2 ans, l'exposition aux médias sociaux+ se fait entièrement par l'entremise des personnes qui s'occupent de l'enfant. En principe, les jeunes enfants n'en contrôlent ni l'accès, ni la durée, ni le contenu. L'utilisation des médias sociaux et autres services numériques est principalement déterminée par les pratiques, les habitudes et les besoins ponctuels des parents et adultes responsables, par exemple pour calmer ou distraire les enfants¹³.

Au cours de la petite enfance, les risques liés au numérique découlent, en théorie, moins d'une interaction directe avec les contenus que de la manière dont les médias sociaux et autres services numériques

restructurent les environnements de soins. Un concept central est celui de «technoférence»^{b.} À cet âge, même de brèves interruptions de l'attention accordée par la personne qui s'occupe de l'enfant peuvent réduire la réactivité, l'attention conjointe et l'interaction verbale¹⁴.

L'utilisation d'écrans par les personnes qui s'occupent de jeunes enfants a été associée à des résultats moins favorables en matière de développement. Cela n'est pas principalement imputable au contenu, mais à la restructuration de l'espace interactionnel¹⁵. En ce sens, le risque numérique dans la petite enfance est souvent d'ordre relationnel avant d'être individuel.

Des recherches sur les influenceurs famille à visée commerciale soulignent que les jeunes enfants risquent de plus en plus de devenir des objets de visibilité, de monétisation et d'extraction de données bien avant de pouvoir comprendre ou influencer eux-mêmes ces processus. Cela renforce la nécessité de mettre en place des cadres de protection externes solides pendant la petite enfance.

La numérisation de la petite enfance

Une dimension émergente et de plus en plus importante concerne la numérisation des environnements de la petite enfance, au-delà des interactions traditionnelles sur écran. Un nombre croissant de jouets, notamment des poupées et des objets ludiques interactifs, sont désormais dotés de fonctionnalités numériques et, de plus en plus, d'intelligence artificielle (IA).

Ce développement d'un environnement fondé sur les médias sociaux+ est particulièrement important, car les jouets dopés à l'IA et les appareils à commande vocale peuvent être perçus par les enfants non seulement comme des objets, mais aussi comme des partenaires sociaux capables d'interagir avec eux. Pendant la petite enfance, l'attachement, la corégulation, l'acquisition du langage et le jeu symbolique dépendent d'interactions humaines contingentes.

Ces systèmes soulèvent des préoccupations spécifiques en matière de développement. Les jouets dopés à l'IA et les appareils à commande vocale peuvent simuler une réactivité sans pour autant offrir la véritable réciprocité, la complicité émotionnelle ou la responsabilité relationnelle qui caractérisent les relations humaines.

Les jouets dopés à l'IA intègrent également souvent des microphones, des caméras, des fonctions de traitement de la parole ou des options de personnalisation via une application. Cela entraîne des risques en matière de vie privée et de protection des données à un âge où les enfants n'ont pas la capacité de comprendre, d'accepter ou de contester le traitement de leurs données.

La substitution des interactions humaines directes

Les interactions des enfants avec le monde numérique suscitent des inquiétudes quant à un éventuel remplacement ou une distorsion des processus d'apprentissage par l'interaction, ainsi qu'à l'apparition de nouvelles formes de dépendance et de surstimulation. Ces dépendances ne sont pas encore suffisamment prises en considération dans les travaux de recherche existants ni dans les cadres réglementaires.

L'utilisation des médias sociaux et autres services numériques par les parents et les personnes qui s'occupent de mineurs peut réduire le temps consacré aux interactions en face à face avec les enfants, au

b. Le terme «technoférence» désigne l'interruption des interactions entre un parent et son enfant par la technologie.
Voir: Zhang et al. (2025). Parental Technoference and Child Problematic Media Use: Meta-Analysis

jeu libre, à l'activité physique et au sommeil, autant d'éléments essentiels au développement de la petite enfance¹⁶. Dans ses formes les plus graves, la substitution des interactions avec les adultes responsables peut s'apparenter à une «négligence numérique»¹⁷.

Les problèmes liés à la substitution des interactions directes entre l'enfant et l'adulte responsable ne s'arrêtent pas à une surstimulation et une distraction immédiates; ils peuvent s'accompagner d'effets à long terme sur le développement de l'autonomie, le jeu imaginatif, la communication et l'émergence de capacités sociales et émotionnelles internes.

Une approche très restrictive de l'exposition au numérique

Malgré ces difficultés, toutes les formes d'utilisation des médias sociaux et autres services numériques au cours de la petite enfance ne sont pas intrinsèquement néfastes. Dans certaines conditions spécifiques, notamment lorsque les parents et autres adultes responsables veillent à ce que les contenus soient adaptés à l'âge (faible stimulation, rythme lent, etc.) et s'inscrivent dans le cadre d'un accompagnement actif par un adulte responsable, les médias sociaux+ peuvent favoriser certains aspects de l'apprentissage précoce.

Les données disponibles montrent que l'utilisation conjointe des médias sociaux et autres services numériques (co-utilisation) peut faciliter l'apprentissage, en particulier lorsqu'elle s'accompagne d'interactions verbales et d'un soutien adapté¹⁷. Toutefois, ces effets semblent limités et dépendants du contexte.

Le maintien d'une interaction relationnelle avec les jeunes enfants est non seulement essentiel pour prévenir les préjudices, mais aussi pour favoriser un développement socio-émotionnel, linguistique et cognitif sain. Un attachement sécurisant, une communication réactive et l'exemple donné par l'adulte responsable constituent des facteurs de protection essentiels dans les environnements de la petite enfance de plus en plus numérisés.

Dans l'ensemble, ces conclusions plaident en faveur d'une approche très restrictive de l'utilisation des médias sociaux et autres services numériques pendant la petite enfance, conformément aux recommandations des principales autorités sanitaires pédiatriques¹⁸. Même si ces recommandations ne sont pas nécessairement suivies par tous, elles constituent des orientations normatives importantes, alignées sur les besoins de développement de cette tranche d'âge.

Des interactions en ligne centrées sur les adultes responsables

Au stade de la petite enfance, la sécurité des enfants en ligne doit être avant tout axée sur les personnes qui s'occupent d'eux. Les jeunes enfants n'étant pas des utilisateurs autonomes, la responsabilité de leur exposition aux environnements numériques incombe principalement aux parents et aux adultes responsables.

Tous les parents ne disposent pas de la même faculté d'accompagnement. Le statut socio-économique, la santé mentale des parents et leur propre utilisation des médias sociaux+ ont une influence significa-

c. S'appuyant sur les formes bien établies de négligence affective et de négligence en matière de surveillance (Dubowitz et al., 1993; Hildyard & Wolfe, 2002), la négligence numérique étend ces concepts aux environnements numériques. Lorsque les parents utilisent beaucoup les écrans en présence de leurs enfants, les interactions s'amenuisent et leur réactivité diminue. Le développement linguistique des enfants peut être perturbé. La substitution des interactions peut également générer des sentiments de rejet et de distance affective chez les enfants, augmentant ainsi leur risque de dépression, d'anxiété et d'agressivité.

tive sur les habitudes d'exposition des enfants [comme expliqué plus en détail au chapitre 2]. Un niveau de stress plus élevé et une utilisation accrue des écrans chez les parents sont associés à une utilisation plus longue et moins structurée des services numériques chez les très jeunes enfants¹⁹. AC'est pourquoi l'utilisation d'écrans est fortement déconseillée pour cette tranche d'âge.

CONCLUSIONS

La sécurité en ligne pendant la petite enfance ne consiste pas tellement à encadrer le comportement des jeunes enfants, mais à structurer les environnements de soins et les contextes d'interaction. La protection passe par le maintien des conditions nécessaires à l'attachement, à la corégulation et au développement de l'autorégulation. Ces conditions constituent le fondement des stades ultérieurs du développement.

Les enseignements tirés des systèmes de classification par âge déjà établis (par exemple, la classification des films et des jeux vidéo) peuvent servir de référence. Les contenus destinés à cette tranche d'âge devraient se limiter strictement à des formats peu stimulants, au rythme lent et non narratifs, qui favorisent une interaction conjointe avec les adultes responsables. Cela inclut des stimuli visuels ou auditifs simples intégrés dans des contextes d'utilisation conjointe.

Les contenus au rythme effréné, très stimulants ou suscitant de vives émotions – notamment ceux comportant des changements de scène rapides, des effets audiovisuels intenses ou des récits chargés d'émotion – devraient être considérés comme inadaptés à ce stade de développement. L'exposition à toute forme de contenu narratif violent, effrayant ou complexe est manifestement inappropriée à cet âge.

RECOMMANDATIONS (0-2 ANS)

Sensibiliser davantage les adultes responsables de mineurs à l'importance de l'interaction humaine directe pour le développement, et ce, dès la petite enfance

Donner aux parents et aux adultes responsables de mineurs les moyens d'agir grâce à des campagnes d'information et à des programmes d'accompagnement parental sur l'importance de la petite enfance pour le développement des enfants. Informer les adultes responsables d'enfants en bas âge des risques associés à la «technoférence», notamment du fait de leur propre utilisation des médias sociaux et autres services numériques. Encourager les adultes responsables à réfléchir aux effets directs et indirects de leurs interactions en ligne sur les mineurs de tous âges, en particulier les jeunes enfants.

Les risques de «négligence numérique» devraient être reconnus dans les cadres de protection de l'enfance. Les parents, les écoles et les services sociaux devraient être informés de la manière de détecter les signes de négligence numérique chez les enfants et les adolescents, et ce dès la petite enfance.

Éviter les écrans et les médias sociaux+ pour les enfants de moins de 3 ans

Au cours des 1 000 premiers jours de vie, les besoins des enfants en matière de développement concernent principalement l'attachement, la corégulation, le développement sensoriel et l'acquisition précoce du langage. Cependant, éviter l'exposition aux médias sociaux et aux autres services numériques et aux écrans pendant la petite enfance n'implique pas pour autant une interdiction absolue.

Dans certaines conditions spécifiques, les médias sociaux et autres services numériques peuvent être utilisés de manière limitée et relationnelle avec des enfants en bas âge, par exemple dans le cadre d'activités partagées (comme regarder des photos de famille ou communiquer avec des proches par visioconférence). Il convient toutefois d'éviter à tout prix d'utiliser les écrans comme moyens de «calmer» ou d'occuper les jeunes enfants pendant de longues périodes.

En règle générale, les parents et les adultes responsables d'enfants devraient privilégier les interactions en face à face avec les enfants et les adolescents (dès la petite enfance) afin de favoriser le bon développement cognitif, physique et émotionnel des mineurs.

Limiter la diffusion des données relatives aux enfants par les profils des médias sociaux

Les cadres réglementaires doivent couvrir la documentation systématique et la diffusion publique de données relatives aux enfants (y compris des images et des vidéos), en particulier celles concernant des enfants de moins de 3 ans, par le biais des profils sur les médias sociaux (par exemple, par le «sharenting», c'est-à-dire les parents qui partagent des informations et des photos

de leurs enfants, et le phénomène des «influenceurs famille»). À cet âge, les enfants n'ont pas la capacité de consentir à leur représentation numérique, ni de comprendre les contextes commerciaux dans lesquels leurs données sont utilisées et les implications que cela peut avoir à l'avenir.

Les fournisseurs de médias sociaux et autres services numériques ne doivent pas encourager la création ou la diffusion de contenus mettant en scène des enfants par le biais de mécanismes de monétisation, d'amplification algorithmique ou de fonctionnalités conçues pour stimuler l'interaction. Il convient de mettre en place des obligations contraignantes pour les médias sociaux et autres services numériques, plutôt que de compter uniquement sur la responsabilité volontaire des adultes qui s'occupent de mineurs. Ceux-ci devraient recevoir des orientations claires sur les implications à long terme d'une présence numérique précoce pour la vie privée, la dignité et le droit à l'autodétermination informationnelle des enfants.

3-12 ans: l'enfance, un stade du développement nécessitant un encadrement

3-5 ANS: STADE DU DÉVELOPPEMENT

NÉCESSITANT UN ENCADREMENT STRICT

Entre 3 et 5 ans, les enfants entrent dans une phase de développement caractérisée par des activités intentionnelles dans le cadre d'une structuration externe continue. Ils commencent à développer des actions volontaires, une pensée symbolique et une perception plus cohérente d'eux-mêmes.

Sur le plan du développement neurologique, ce stade est marqué par la poursuite de la maturation des systèmes impliqués dans l'attention, les fonctions exécutives et la régulation émotionnelle, qui restent incomplets et sensibles aux stimuli externes²⁰. Toutefois, les systèmes liés à la récompense sont déjà actifs. Les enfants développent progressivement une motivation intrinsèque, une exploration guidée par la curiosité et les premières formes de comportement autonome orienté vers un objectif.

À ce stade, le développement dépend fortement des occasions de jeu imaginatif, d'activités spontanées et d'expériences relationnelles qui favorisent l'acquisition de compétences. Cela inclut la construction d'un «moi narratif», qui s'exprime par exemple à travers le langage et les jeux de rôle.

À cet âge, les enfants sont capables de se concentrer sur des activités pendant une durée limitée, mais leur capacité à réguler leur attention, leurs impulsions et leurs émotions dépend encore fortement d'un soutien extérieur, par l'intermédiaire du langage, de l'imitation et des conseils prodigués par les personnes qui s'occupent d'eux. Ce stade peut donc être considéré comme une transition de la corégulation vers l'autorégulation guidée.

DES DÉFIS PROPRES À CHAQUE ÂGE

Une vulnérabilité à la gratification instantanée

Cet écart entre la maturation en cours des systèmes impliqués dans l'attention, les fonctions exécutives et la régulation émotionnelle, d'une part, et les systèmes de récompense déjà actifs, d'autre part, engendre un déséquilibre. À cet âge, les enfants sont très sensibles aux stimuli marquants et aux récompenses immédiates, mais leur contrôle inhibiteur et leur tolérance à l'attente sont limités.

Cela rend les enfants de 3 à 5 ans particulièrement vulnérables aux environnements des médias sociaux²¹, conçus pour procurer une gratification immédiate, des récompenses répétitives et une stimulation externe continue. Des données expérimentales suggèrent que les environnements numériques pourraient nuire au développement de la tolérance à la frustration, de la persévérance et de la motivation intrinsèque²¹.

Cette configuration développementale engendre un profil de vulnérabilité bien particulier. Le conditionnement des systèmes de récompense par le retour d'information rapide, la répétition et le renforcement intermittent induit par les interactions en ligne des enfants peut façonner leurs attentes en matière de gratification immédiate et contribuer à l'émergence de schémas d'utilisation habituels problématiques²².

Le recours excessif à des structures de récompense externes peut également avoir une incidence sur le développement de la motivation intrinsèque. L'utilisation par les enfants des technologies numériques, caractérisée notamment par un renforcement continu et un retour d'information instantané, risque d'orienter leur comportement vers des modes d'interaction régis par des facteurs externes, plutôt que vers une exploration et un apprentissage motivés par des facteurs internes.

Cela est particulièrement important aux stades du développement durant lesquels l'autonomie et les compétences sont encore en cours d'acquisition. Des recherches indiquent que ces vulnérabilités sont fortement influencées par des facteurs contextuels, tels que l'environnement familial, l'accompagnement parental et les conditions socio-économiques²³.

Les risques liés à l'exposition aux écrans

À ce stade, une exposition plus importante aux écrans est associée à une moindre capacité d'autorégulation chez les enfants, notamment en ce qui concerne l'attention et le contrôle des impulsions²⁴. Comme nous l'avons vu plus haut, l'utilisation des médias sociaux et autres services numériques peut prendre le pas sur des activités essentielles au développement, telles que le jeu libre, l'activité physique, le sommeil et les interactions en face-à-face²⁵.

Toutefois, ces effets dépendent du contexte et sont modulés par la qualité du contenu, l'utilisation conjointe, le moment de l'utilisation et l'environnement social, plutôt que par des indicateurs tels que le temps d'écran pris isolément²⁶. Les données disponibles indiquent que les interactions en ligne à cet âge peuvent favoriser l'apprentissage lorsque le contenu est interactif, adapté à l'âge de l'enfant et s'inscrit dans le cadre d'un accompagnement actif par un adulte responsable²⁷.

L'existence d'autres activités hors ligne sûres

On ne peut pas pleinement appréhender la sécurité des enfants en ligne sans tenir compte du contexte plus large de leur vie quotidienne. Dans les contextes où les possibilités éducatives, récréatives et sociales offertes aux enfants sont limitées, en particulier dans les zones rurales ou défavorisées, les environnements de médias sociaux+ peuvent devenir des espaces d'interaction par défaut.

Cela risque d'exposer les enfants à des préjudices et de nuire à leur développement. Afin de limiter les effets néfastes potentiels de l'utilisation des médias sociaux et autres services numériques sur le développement des enfants, les parents et adultes responsables devraient leur proposer des alternatives hors ligne sûres dès la petite enfance. Au-delà des adultes responsables, les conditions structurelles et environnementales en dehors de la sphère numérique façonnent également les profils d'exposition et les risques qui y sont associés. Il s'agit notamment de l'accès à des espaces publics sûrs, à des activités périscolaires et à des infrastructures sociales de soutien.

La capacité réduite des adultes responsables à jouer un rôle d'accompagnement

Entre 3 et 5 ans, l'accompagnement par un adulte responsable reste un mécanisme de régulation central, mais subit une évolution qualitative. Les parents et adultes responsables passent d'un contrôle direct à un accompagnement supervisé, une utilisation partagée et un soutien interprétatif.

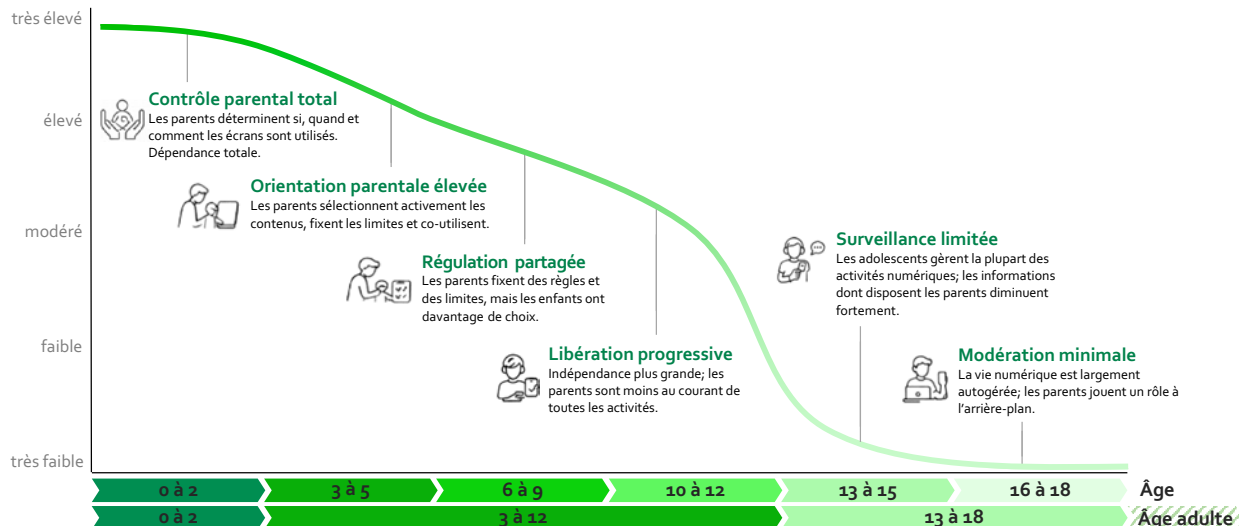
Les activités de plus en plus spontanées des enfants réduisent l'efficacité d'un contrôle purement externe, l'influence parentale étant en concurrence avec des systèmes numériques très captivants. Les outils de contrôle parental existants ne permettent souvent pas de soutenir cette évolution de manière adéquate, notamment en raison de la fragmentation entre les espaces de médias sociaux+ et d'une certaine complexité d'utilisation²⁸.

Il a été démontré que l'accompagnement actif, qui consiste à discuter du contenu, à structurer l'utilisation et à fournir des explications, favorise l'apprentissage et atténue les risques. Des stratégies purement restrictives peuvent s'avérer moins efficaces en l'absence d'un tel dialogue²⁹. Le rôle d'accompagnement joué par les adultes responsables est également limité par divers facteurs, tels que l'habileté numérique, les ressources socio-économiques, le stress parental et l'usage qu'ils font eux-mêmes des services numériques³⁰.

Graphique 2 – Le déclin de l’accompagnement parental tout au long du développement

À mesure que les enfants grandissent, la surveillance directe des parents diminue naturellement, tout comme la dépendance numérique des enfants.

Niveau d'accompagnement parental



CONCLUSIONS

Ce stade représente une transition cruciale pour la sécurité des enfants en ligne. Les enfants ne sont plus de simples destinataires passifs des contenus auxquels ils sont exposés, mais participent de plus en plus activement au monde numérique, sans toutefois encore disposer d'une capacité d'autorégulation stable. L'exposition augmente, tandis que la régulation interne reste incomplète.

Dans le même temps, la responsabilité commence à évoluer d'un contrôle purement parental à un système plus réparti, impliquant à la fois la famille et l'établissement scolaire. D'un point de vue stratégique, cela implique un rôle réduit, mais néanmoins important, pour la surveillance parentale. Le principal défi à cet âge ne consiste pas simplement à limiter l'exposition, mais à empêcher l'ancrage de comportements d'utilisation néfastes dès le plus jeune âge.

Les mesures de protection de l'enfance en ligne pour cette tranche d'âge doivent inclure un soutien environnemental et institutionnel structuré. Cela inclut la conception d'applications et de contenus numériques adaptés à l'âge des jeunes enfants, en accordant une attention particulière aux mécanismes de récompense et à ceux visant à capter l'attention.

Étant donné que les enfants commencent, à partir de cet âge, à multiplier progressivement les activités spontanées, l'éducation numérique devrait être intégrée dans l'éducation de la petite enfance. Compte tenu du rôle de surveillance que continuent d'exercer les adultes responsables d'enfants, il convient de renforcer l'accompagnement parental et les pratiques de consommation partagée, en particulier dans les contextes de vulnérabilité.

Les cadres réglementaires actuels négligent souvent ce stade du développement, en se concentrant soit sur les très jeunes enfants, soit sur les adolescents. De ce fait, les vulnérabilités spécifiques des enfants de 3 à 5 ans ne sont toujours pas suffisamment prises en considération. À cet âge, la sécurité des enfants en ligne doit viser à créer des environnements qui favorisent, plutôt qu'ils ne compromettent, le développement des capacités d'autorégulation des enfants, et qui donnent aux adultes responsables les moyens de superviser leur utilisation de l'internet.

6-9 ANS: STADE DU DÉVELOPPEMENT

NÉCESSITANT UN ENCADREMENT

Entre 6 et 9 ans, les enfants entrent dans un stade de développement caractérisé par un renforcement de leurs compétences cognitives, un comportement davantage structuré et orienté vers des objectifs ainsi que l'émergence d'une autoévaluation fondée sur les compétences. Les enfants sont désormais capables de participer de manière plus constante à des activités régies par des règles, de maintenir leur attention sur des périodes plus longues et de poursuivre des objectifs précis.

L'une des principales tâches du développement à ce stade consiste à se forger une image de soi fondée sur les compétences, dans laquelle l'estime de soi est de plus en plus liée aux performances et aux retours d'expérience. À ce stade, le développement des compétences et du sentiment d'efficacité personnelle revêt une importance croissante pour un développement psychologique sain. Les enfants développent une autorégulation plus stable, apprennent progressivement à tolérer la frustration et font preuve de persévérance face à des tâches difficiles.

Les enfants commencent également à tirer de la satisfaction de la maîtrise d'une activité et du sentiment de compétence qu'ils en retirent, plutôt que des seules récompenses extérieures immédiates. Avec l'entrée à l'école, les systèmes d'évaluation structurés et la comparaison avec les camarades prennent une place centrale, influençant la manière dont les enfants perçoivent leurs capacités par rapport à des normes externes.

Sur le plan neurobiologique, ce stade est marqué par une efficacité et une spécialisation croissantes des réseaux cérébraux, en particulier dans les régions associées aux fonctions exécutives. Les systèmes de récompense et de stress restent toutefois sensibles, créant une configuration dans laquelle les enfants sont davantage capables de s'autoréguler, mais restent néanmoins réceptifs aux renforcements externes.

DES DÉFIS PROPRES À CHAQUE ÂGE

Une sensibilité accrue à l'évaluation externe

Les environnements des médias sociaux⁺ sont en lien direct avec ces processus. Les médias sociaux et autres services numériques qui fournissent des retours quantifiables, notamment sous forme de notes, de classements et de réalisations, correspondent étroitement à l'autoévaluation fondée sur les compétences.

Cela peut influencer la motivation et la perception de soi en imposant des critères de réussite externes³¹ au détriment de la maîtrise, de la curiosité et des processus d'apprentissage expérimentés de manière interne. À cet âge, les systèmes attentionnels restent sensibles aux environnements très stimulants, qui peuvent entrer en concurrence avec l'attention soutenue nécessaire à l'apprentissage³².

Un risque de dépendance précoce

Entre 6 et 9 ans, les habitudes des enfants se stabilisent, leurs modes d'utilisation des médias sociaux⁺, leur capacité d'attention et leur motivation devenant plus constants au fil du temps. À cet âge, le renforcement par la récompense, notamment dans le cadre des jeux vidéo, peut contribuer à l'apparition de schémas d'utilisation habituels problématiques³³. Ces vulnérabilités sont déterminées par des facteurs contextuels, tels que l'environnement familial, l'accompagnement parental et les conditions socio-économiques³⁴.

À cet âge, l'accès des enfants aux médias sociaux et autres services numériques s'élargit considérablement. Avec l'entrée à l'école et l'intensification des interactions entre pairs, les enfants obtiennent un accès plus fréquent et moins supervisé aux espaces des médias sociaux+. Cette évolution s'accompagne d'une diminution progressive du contrôle parental direct, même si la surveillance exercée par les adultes responsables de l'enfant reste essentielle.

À cet âge, l'accompagnement parental s'oriente de plus en plus vers l'établissement de règles, le suivi et l'apport de conseils. Toutefois, son efficacité diminue à mesure que l'accès indépendant des enfants et la complexité des médias sociaux et autres services numériques augmentent³⁵. La responsabilité de façonner les environnements numériques des enfants est de plus en plus partagée entre les fournisseurs de médias sociaux et autres services numériques, les adultes responsables et les éducateurs.

Les risques liés à l'exposition aux écrans

Comme pour les stades précédents, les activités numériques risquent de prendre le pas sur des activités essentielles au développement des enfants dans le «monde réel», notamment l'activité physique, le sommeil et les interactions en face-à-face³⁶. Un exemple souvent évoqué est celui de l'école primaire «sans téléphone», qui se veut un contrepoids délibéré à la vie de plus en plus numérique des enfants. Des études indiquent que limiter l'utilisation des smartphones pendant la journée scolaire peut non seulement améliorer la concentration et les résultats scolaires des enfants, mais aussi renforcer leurs interactions sociales.

Les revues de la littérature indiquent que les environnements sans smartphone peuvent améliorer le bien-être social et réduire les conflits, tels que le cyberharcèlement³⁷. Les données issues d'interventions menées à l'échelle du système, par exemple dans des pays comme les Pays-Bas, suggèrent également que la limitation de l'utilisation des smartphones contribue à créer un environnement éducatif plus serein et plus propice à l'apprentissage³⁸. De nombreuses études s'accordent à dire que les smartphones constituent une source importante de distraction en classe et peuvent nuire à la concentration des enfants³⁹.

Dans de bonnes conditions, toutefois, l'utilisation de l'internet à cet âge peut favoriser l'apprentissage et l'interaction cognitive des enfants, en particulier lorsqu'elle est structurée et adaptée à leur stade de développement⁴⁰. Les systèmes de tutorat adaptatifs et les applications éducatives peuvent favoriser des parcours d'apprentissage personnalisés, fournir des explications et réduire la dépendance vis-à-vis du soutien des adultes responsables, ce qui peut contribuer à l'inclusion éducative.

CONCLUSIONS

La sécurité en ligne des enfants de cette tranche d'âge nécessite une approche à plusieurs niveaux. Cela implique de disposer de normes claires pour une conception des médias sociaux et autres services numériques adaptée à l'âge des utilisateurs, notamment en ce qui concerne les systèmes de retours d'information externes et les mécanismes de récompense qui interagissent avec le développement de l'image de soi, de l'autorégulation et de la motivation intrinsèque chez les enfants.

Les boucles de renforcement et les mécanismes de monétisation qui influent sur l'attention et la motivation intrinsèque méritent une attention particulière.

L'éducation numérique des enfants devrait être renforcée au sein des systèmes scolaires, en mettant l'accent non seulement sur les compétences techniques, mais aussi sur la concentration, l'autorégulation

et l'esprit critique. Des cadres structurés pour l'utilisation de l'internet sont nécessaires afin de trouver un équilibre entre la participation numérique et les activités hors ligne.

L'interdiction du téléphone à l'école primaire peut être considérée comme une mesure de protection et d'apprentissage adaptée au développement des élèves. Elle permet de créer des espaces dans lesquels les enfants peuvent développer des compétences sociales essentielles, telles que la communication en face-à-face, la résolution des conflits et les interactions coopératives. Ces compétences constituent la base d'une utilisation plus réfléchie et plus responsable de l'internet au cours des stades de développement ultérieurs.

Ces mesures ne devraient pas être considérées comme une interdiction des technologies numériques, mais comme une utilisation encadrée et intégrée dans un cadre pédagogique, qui renforce les expériences «analogiques» des enfants, tout en les préparant progressivement à l'éducation aux médias dans des environnements de médias sociaux+. Ces mesures ne se substituent pas au rôle des parents ou des adultes responsables, dont l'intervention éclairée reste un élément central d'une protection efficace.

10-12 ANS: UN STADE DU DÉVELOPPEMENT

NÉCESSITANT DE MOINS EN MOINS D'ENCADREMENT

La période allant de 10 à 12 ans constitue une phase cruciale du développement de l'enfant, caractérisée par une réorganisation de la perception de soi par rapport aux autres. L'image de soi devient plus nuancée, mais aussi plus instable, à mesure que l'enfant construit de plus en plus son identité par le biais de la comparaison avec ses pairs, du positionnement social et de l'acceptation perçue. Parallèlement, le retour d'information externe devient un principe central d'organisation de l'autoévaluation.

Les relations entre pairs gagnent en importance; les camarades de l'enfant lui servent de plus en plus de points de référence centraux pour les normes, les valeurs et les comportements. Les processus d'influence sociale, tels que la pression de conformité, la comparaison sociale et les normes implicites du groupe, façonnent de manière significative la perception que les enfants ont d'eux-mêmes ainsi que leur comportement.

Les réseaux de pairs remplissent d'importantes fonctions de soutien. Ils apportent une validation émotionnelle, une orientation sociale et des possibilités de surmonter ensemble les difficultés liées au développement. Le soutien par les pairs peut être à la fois une source de résilience et un facteur amplificateur des dynamiques de risque, selon le contexte et les normes en vigueur au sein du groupe.

DES DÉFIS PROPRES À CHAQUE ÂGE

L'accès permanent à l'internet

Avec l'âge, ces interactions entre pairs se déplacent de plus en plus vers des environnements numériques. Les médias sociaux et autres services numériques permettent aux enfants d'interagir de manière continue, sans barrières et souvent sans limites avec leurs camarades. Cela permet d'établir et de maintenir des liens sociaux et un sentiment d'appartenance au-delà des contextes physiques.

Pour de nombreux enfants de cet âge, l'accès aux médias sociaux et autres services numériques devient déjà une condition indispensable à leur participation à la vie sociale. Comme au stade précédent, l'utili-

sation des médias sociaux+ peut prendre le pas sur des activités essentielles au développement, telles que l'activité physique, le sommeil et les interactions hors ligne⁴¹.

L'intensification de la comparaison sociale

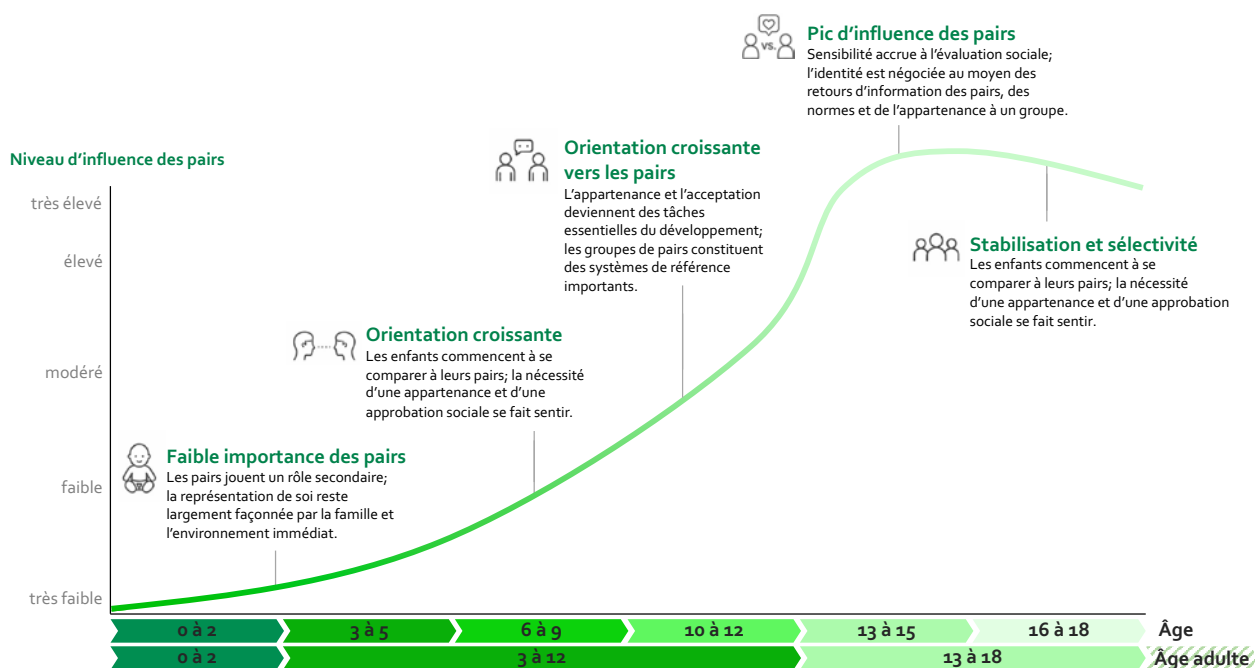
Les caractéristiques structurelles des médias sociaux et autres services numériques, en particulier la persistance, la visibilité et l'évolutivité des interactions, renforcent les effets de l'influence des pairs. Les environnements structurés par des algorithmes peuvent également amplifier ces dynamiques en privilégiant en permanence les contenus à fort impact émotionnel, socialement gratifiants ou particulièrement captivants.

À cet âge, les enfants ont de plus en plus tendance à s'évaluer eux-mêmes dans différents domaines, tels que l'apparence physique, la popularité et les compétences sociales. Ils commencent également à se livrer à une mise en scène délibérée d'eux-mêmes et à des expérimentations identitaires, tout particulièrement dans les environnements numériques.

Un autre mécanisme repose sur l'internalisation des normes et des comportements. L'exposition à des contenus mettant en scène des comportements à risque ou des normes néfastes peut accroître le risque d'imitation, en particulier à un âge où les repères normatifs sont encore en cours de formation⁴². Les risques plus graves, tels que la contrainte ou l'exploitation, sont moins fréquents, mais potentiellement plus préjudiciables.

Graphique 3 – L'importance croissante de l'influence des pairs tout au long du développement

À mesure que les enfants grandissent, l'influence des pairs augmente, pour atteindre un pic pendant l'adolescence, période durant laquelle le sentiment d'appartenance, l'évaluation sociale et l'expression de l'identité deviennent centraux.



L'influence des algorithmes sur la construction de l'identité

À ce stade du développement, marqué par la construction d'une identité émergente et une orientation accrue vers les pairs, l'amplification algorithmique peut également contribuer à façonner la formation de l'opinion, l'orientation sociale et l'autoévaluation d'une manière que les enfants ne sont pas encore en mesure de saisir pleinement ni de contrer.

Les plateformes de médias sociaux+ offrent des outils qui permettent de façonner son identité et de gérer l'image que l'on renvoie⁴³. L'identité en ligne est non seulement expérimentée, mais aussi affichée et évaluée en permanence, ce qui crée un nouveau contexte de développement. Pour les enfants de cette tranche d'âge, la visibilité sur les médias sociaux devient un aspect important de leur statut au sein de leur groupe de pairs⁴⁴.

Les enfants interagissent de plus en plus avec des environnements d'information personnalisés dans lesquels le contenu est sélectionné en fonction de l'intérêt qu'il est susceptible de susciter, plutôt qu'en fonction de son adéquation avec leur stade de développement. Cela peut renforcer les intérêts et les vulnérabilités existants tout en réduisant la diversité de l'exposition, en créant des boucles de rétroaction entre attention et renforcement⁴⁵.

Dans le même temps, la construction de l'identité reste instable. Cela rend les enfants de cet âge particulièrement vulnérables aux influences extérieures, telles que les représentations idéalisées et les normes liées à l'apparence physique, en particulier dans les contextes visuels des médias sociaux+.

Des risques pour la santé mentale

Alors que la sensibilité à l'évaluation sociale augmente considérablement, l'estime de soi et le bien-être émotionnel des enfants connaissent quant à eux des fluctuations. Ce stade marque l'apparition de risques interpersonnels en ligne, notamment le cyberharcèlement, l'exclusion et les interactions négatives entre pairs. Étant donné la sensibilité accrue au regard des autres et la permanence de la communication numérique, de telles expériences peuvent avoir de fortes répercussions émotionnelles.

En ce qui concerne l'utilisation des smartphones, des études prospectives longitudinales indiquent que, chez les enfants de 12 ans, l'acquisition d'un smartphone pourrait être associée à des problèmes de santé mentale et à un sommeil insuffisant à l'âge de 13 ans. En revanche, les données disponibles indiquent que le fait d'acquérir un smartphone à 13 ans n'est pas statistiquement associé à une dépression à l'âge de 14 ans. Ces résultats sont également influencés par la durée d'utilisation. On peut en déduire que les enfants de 13 ans seraient davantage prêts sur le plan émotionnel à posséder un smartphone, à utiliser les médias sociaux et autres services numériques ainsi qu'à faire face aux effets potentiellement négatifs sur leur santé mentale⁴⁶.

Pour de nombreux enfants, la période allant de 10 à 12 ans marque une phase précoce du développement de troubles intériorisés, tels que l'anxiété et les symptômes dépressifs. Ces troubles sont souvent influencés de manière bidirectionnelle par l'utilisation des médias sociaux et autres services numériques⁴⁷. Les dynamiques ne sont pas réparties de manière uniforme. Certaines données indiquent que les filles sont particulièrement vulnérables aux comparaisons fondées sur l'apparence physique et à l'évaluation sociale véhiculée par les réseaux.

Les architectures propres aux médias sociaux et autres services numériques influencent également l'exposition aux risques. En particulier, l'exposition à des contenus idéalisés et axés sur l'apparence physique

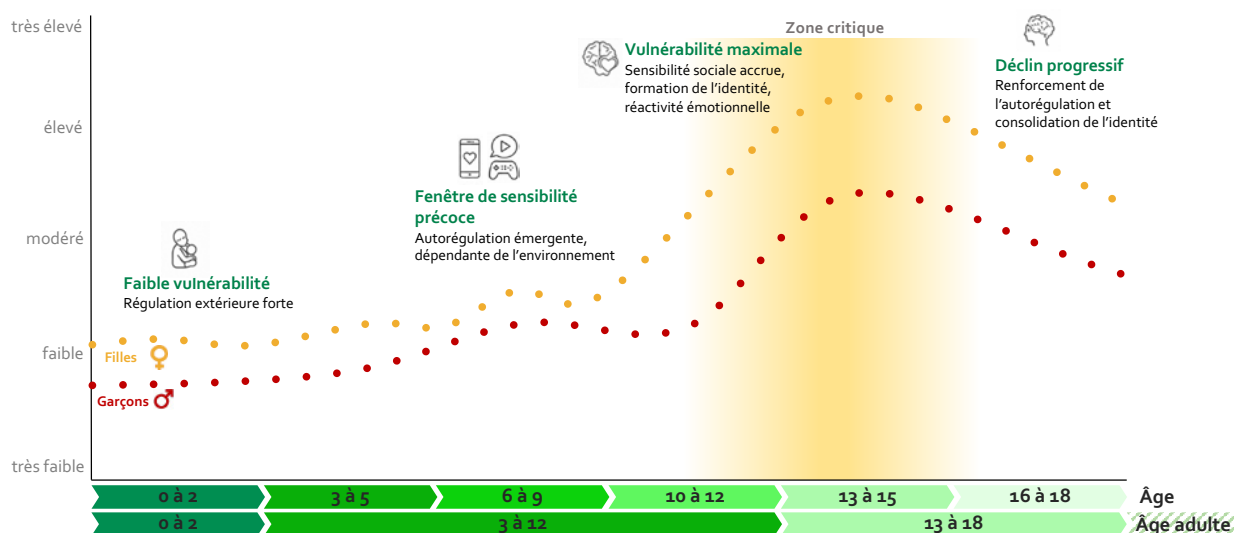
a été associée à une insatisfaction vis-à-vis de son corps et à une perception négative de soi, notamment chez les jeunes filles⁴⁸. Les dynamiques ne sont pas réparties de manière uniforme. Certaines données indiquent que les filles sont particulièrement vulnérables aux comparaisons fondées sur l'apparence physique et à l'évaluation sociale véhiculée par les réseaux.

Les architectures propres aux médias sociaux et autres services numériques influencent également l'exposition aux risques. En particulier, l'exposition à des contenus idéalisés et axés sur l'apparence physique a été associée à une insatisfaction vis-à-vis de son corps et à une perception négative de soi, notamment chez les jeunes filles⁴⁹. L'impact des médias sociaux+ sur la santé mentale et physique des enfants, ainsi que les facteurs de risque sociaux et individuels, sont examinés plus en détail au chapitre 2.

Graphique 4 – Vulnérabilité psychologique tout au long du développement

Sensibilité aux problèmes de santé mentale et aux risques numériques

Vulnérabilité psychologique



CONCLUSIONS

La période comprise entre 10 et 12 ans représente une phase critique durant laquelle convergent une sensibilité liée au stade de développement, une diminution de la surveillance parentale et l'utilisation des services numériques. Les risques numériques découlent de l'interaction entre ces facteurs, plutôt que de la seule utilisation individuelle. À ce titre, ce stade constitue un point d'inflexion essentiel pour la sécurité des enfants en ligne. Le principal défi réside dans la convergence entre la sensibilité liée au stade de développement et les mécanismes d'amplification, qui augmentent le risque d'instabilité de l'estime de soi et d'utilisation problématique.

Cela nécessite de passer d'approches centrées sur les parents à une réglementation structurelle et adaptée au développement de l'enfant. L'accès aux appareils numériques à ce stade du développement devrait être soigneusement réglementé. L'utilisation devrait principalement avoir lieu soit avec le consentement et sous la supervision des parents, soit dans des contextes éducatifs structurés (par exemple, à l'aide d'applications d'apprentissage guidé en milieu scolaire), plutôt que dans le cadre d'une possession

personnelle sans restriction des appareils. Cette approche permet de trouver un juste équilibre entre une initiation précoce au numérique et la mise en place des limites protectrices nécessaires.

Les mesures prises par les institutions, notamment dans les établissements scolaires, devraient favoriser le développement des compétences numériques et de l'habileté numérique, la résilience émotionnelle et l'esprit critique. La surveillance exercée par les adultes responsables de l'enfant demeure indispensable, en particulier dans le cadre d'activités de loisirs. Cependant, son efficacité est de plus en plus limitée par l'autonomie grandissante des enfants et par la complexité des médias sociaux et autres services numériques.

RECOMMANDATIONS (3-12 ANS)

Veiller à une utilisation structurée et supervisée des outils en ligne par les enfants

À partir de l'âge de 3 ans, les interactions en ligne des enfants devraient être limitées et encadrées, puis adaptées progressivement et de manière structurée à l'évolution de leurs capacités. L'utilisation d'appareils sans autorisation parentale et sans surveillance devrait être évitée. Les adultes responsables devraient continuer à privilégier les interactions en face-à-face et les activités hors ligne et veiller à ce que les enfants bénéficient d'un sommeil suffisant. Dans le cadre scolaire, l'utilisation par les enfants et les adolescents d'appareils fournis par l'établissement devrait répondre à un objectif pédagogique défini. Les écoles primaires devraient être en grande partie des espaces sans appareils numériques afin de préserver le développement des enfants, leurs interactions sociales et leur apprentissage.

Offrir aux enfants et aux personnes qui les soutiennent une éducation de qualité au numérique et au bien-être

Les enfants et les adolescents devraient avoir accès à une éducation de qualité au numérique et aux médias (y compris à l'IA) tout au long de leur parcours scolaire, et ce dès leur plus jeune âge. Des mineurs pourraient être consultés dans le cadre de sa conception. Cette éducation devrait permettre aux enfants et aux adolescents d'acquérir les connaissances et les compétences dont ils ont besoin pour comprendre les risques et naviguer en ligne en toute sécurité.

Les compétences d'autorégulation devraient être considérées comme une priorité dès les toutes premières années de la vie, et pas seulement pour les enfants en âge scolaire. Les écoles devraient veiller à ce que les enfants et les adolescents reçoivent des informations sur le bien-être et bénéficient d'une éducation de qualité en matière de santé mentale. Il convient de mettre à disposition les ressources et les professionnels nécessaires pour soutenir les enfants, ainsi que les adultes responsables et les éducateurs (les «cercles de soutien») dans leur rôle d'encadrement. Les cercles de soutien doivent être en mesure de reconnaître les premiers signes de négligence numérique, d'utilisation préjudiciable et d'abus en ligne et savoir où trouver de l'aide.

13-18 ans: l'adolescence, un stade de développement marqué par une autonomie croissante

13-15 ANS: LA PREMIÈRE ÉTAPE DE L'ÉVOLUTION

VERS L'AUTONOMIE

L'adolescence entre 13 et 15 ans représente une phase centrale dans la construction de l'identité des mineurs; elle se caractérise par une exploration accrue, une instabilité et la recherche d'une cohérence entre les différents contextes sociaux. Les relations entre pairs deviennent le principal point de référence pour l'autoévaluation et le sentiment d'appartenance. Les capacités cognitives se développent, permettant une réflexion abstraite, une prise de perspective et une introspection plus avancées.

La prise de décision et l'autorégulation s'améliorent également, mais restent tributaires du contexte, notamment dans des situations chargées sur le plan émotionnel ou social. Le développement de l'identité s'opère de plus en plus dans des environnements numériques, dans lesquels la présentation de soi, les retours d'expérience et l'évaluation sociale sont permanents, visibles et évolutifs⁵⁰.

Sur le plan neurobiologique, l'adolescence se caractérise par un déséquilibre entre des systèmes émotionnels et de récompense très actifs et des systèmes de contrôle cognitif en cours de développement. Alors que les processus limbiques^d accentuent la réactivité émotionnelle et la sensibilité aux réactions sociales, le cortex préfrontal (responsable du contrôle des impulsions et de l'autorégulation) mûrit plus progressivement. Les changements hormonaux intensifient encore davantage l'expérience émotionnelle.

Il en résulte une configuration du développement dans laquelle les adolescents sont plus réactifs, plus sensibles au jugement social et plus enclins à prendre des risques, en particulier dans des situations impliquant leurs pairs. Bien que les capacités d'autorégulation s'améliorent, elles sont souvent dépassées par l'intensité du traitement socio-émotionnel⁵¹.

Sur le plan psychologique, ce stade de développement se caractérise par une intensification du processus de construction de l'identité, une instabilité émotionnelle et un besoin de reconnaissance extérieure. L'estime de soi devient instable et dépend du retour d'information de l'entourage, tandis que les adolescents s'adonnent de plus en plus à une mise en scène délibérée de leur image. Les environnements de médias sociaux⁺ offrent des fonctionnalités, telles que la possibilité de modifier les contenus, une visibilité et un retour d'information quantifiable, qui facilitent ces processus⁵².

DES DÉFIS PROPRES À CHAQUE ÂGE

Des risques pour la santé mentale

Durant ce stade, les médias sociaux et autres services numériques sont utilisés pour réguler les émotions et y faire face, ce qui peut apporter des bienfaits à court terme, mais peut également renforcer la dépendance à l'égard d'une régulation externe⁵³. L'utilisation des médias sociaux⁺ par les adolescents en tant que stratégie de régulation de l'humeur pourrait être associée à une incidence plus élevée de dépression⁵⁴.

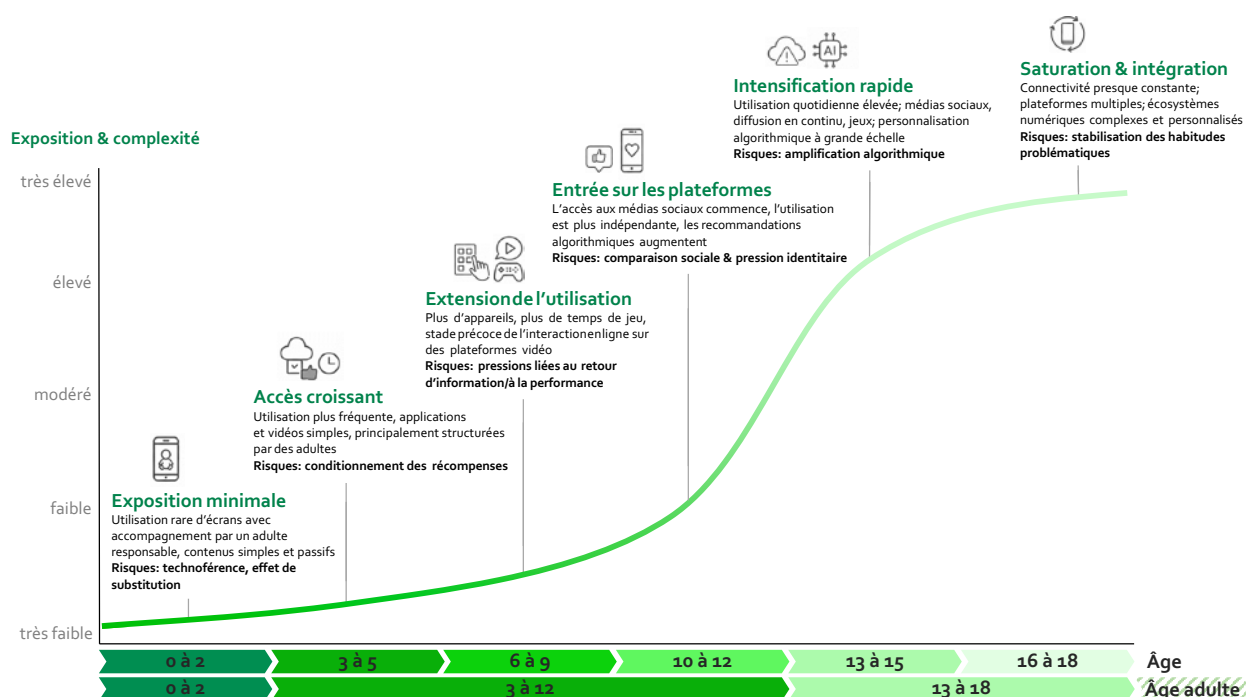
d. Le système limbique est un ensemble de structures cérébrales impliquées dans le traitement des émotions, la motivation et la récompense.

L'adolescence entre 13 et 15 ans correspond à la période où la vulnérabilité aux troubles de santé mentale est la plus forte, en raison de l'interaction entre les changements liés au développement et les influences environnementales. Ce stade est associé à une augmentation de la fréquence des troubles intériorisés, tels que la dépression et l'anxiété⁵⁵. Une sensibilité accrue à la comparaison sociale, aux retours d'information et à l'exclusion crée des voies de vulnérabilité spécifiques dans des environnements de médias sociaux+. Les pressions liées à l'image de soi et à l'instabilité identitaire peuvent contribuer à une perte de clarté du concept de soi.

Les comportements à risque atteignent leur apogée et sont fortement influencés par la dynamique des pairs. Cet effet peut être amplifié par la visibilité numérique et les retours d'information. Des facteurs individuels et contextuels, tels que des troubles mentaux préexistants et le stress familial, interagissent avec les environnements des médias sociaux+, ce qui renforce souvent les vulnérabilités au fil du temps⁵⁶. Les données issues d'études longitudinales suggèrent que ces risques ne sont pas uniformes. Des effets négatifs particulièrement marqués et persistants sont observés chez les adolescentes.

Graphique 5 — Exposition au numérique et complexité tout au long du développement

Augmentation de l'accès aux environnements des médias sociaux+, accroissement de leur intensité et de leur complexité



Les risques liés à l'IA, aux médias sociaux et à d'autres services numériques

Les risques numériques à l'adolescence sont intensifiés par la convergence entre l'utilisation autonome, la sensibilité liée au développement et les environnements structurés par des algorithmes. Un risque spécifique à l'IA particulièrement important à ce stade concerne les agents conversationnels et ce que l'on appelle les «compagnons virtuels». Les adolescents peuvent utiliser ces systèmes non seulement pour se divertir ou rechercher des informations, mais aussi pour avoir des conversations à caractère personnel, affectif ou liées à une situation de crise.

Ces interactions sont souvent conçues pour être valorisantes, peu conflictuelles et disponibles en permanence. Bien qu'elles puissent constituer une forme de soutien facilement accessible, ces interactions comportent également des risques d'attachement unilatéral et de dépendance affective. Elles peuvent se traduire par une exposition moindre à l'ambiguïté, aux désaccords et à la responsabilité mutuelle qui caractérisent les relations humaines.

Lorsque ces systèmes sont accessibles sans vérification fiable de l'âge ni mesures de protection adéquates, des risques supplémentaires apparaissent en termes de communication sexualisée, de manipulation, de pédopliègeage et de contenus liés à des situations de crise. Les compagnons virtuels ne constituent pas simplement une nouvelle forme de contenu numérique, mais un nouveau type d'environnement socio-émotionnel qui nécessite une attention particulière en matière de développement et de régulation.

L'amplification algorithmique constitue un mécanisme central. Les systèmes de recommandation privilégient les contenus qui suscitent le plus d'interactions, ce qui a souvent pour effet de mettre en avant des contenus à forte charge émotionnelle et liés à l'identité. Cela peut, à terme, influencer les perceptions et les comportements en accentuant les vulnérabilités existantes⁵⁷. L'utilisation des médias sociaux et autres services numériques est également associée à des perturbations du sommeil, à une diminution du bien-être et à une détresse émotionnelle, bien que ces effets soient généralement faibles et modulés par le contexte.

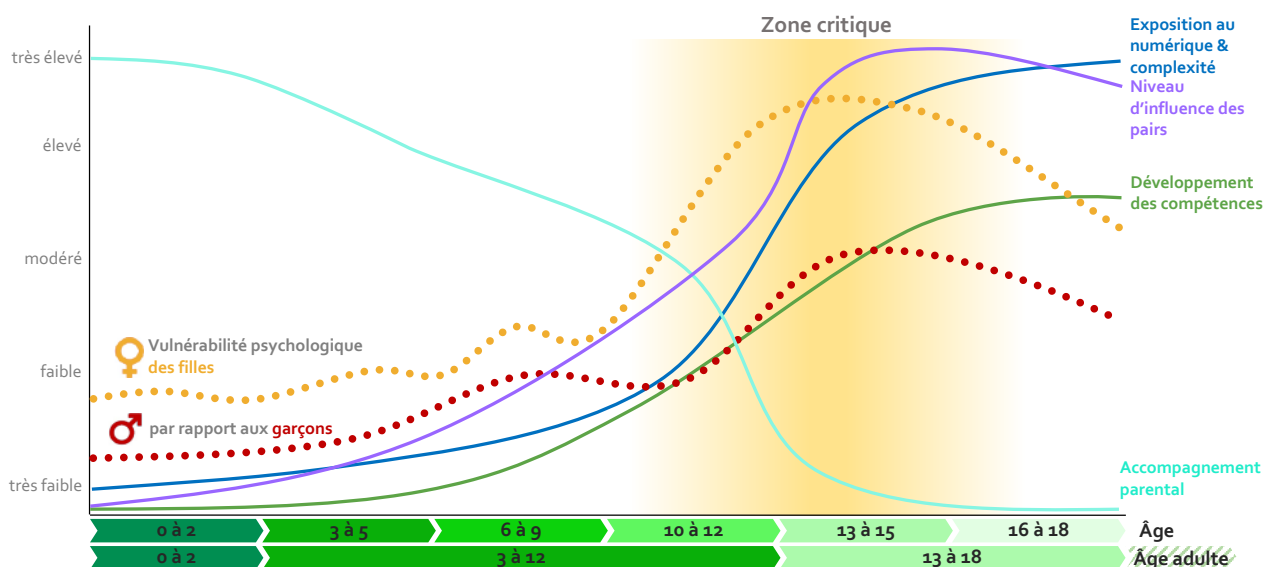
Des risques d'addiction

Certaines caractéristiques de conception, telles que les récompenses variables, le défilement infini et la disponibilité permanente, favorisent une utilisation problématique ou compulsive, en interaction avec la sensibilité accrue des adolescents à la récompense⁵⁸. L'utilisation des médias sociaux et autres services numériques est également associée à des perturbations du sommeil, à une diminution du bien-être et à une détresse émotionnelle, bien que ces effets soient généralement faibles et modulés par le contexte⁵⁹.

Il est important de noter que ces risques ne sont ni uniformes d'un service à l'autre, ni déterministes. Ils résultent de l'interaction entre les vulnérabilités liées au développement et les caractéristiques du numérique, ce qui conforte la nécessité d'aller au-delà des modèles simplistes sur l'impact des services numériques⁶⁰.

Graphique 6 – Décalage développemental entre l'exposition au numérique, la vulnérabilité et la capacité de régulation

Les trajectoires combinées montrent que l'exposition au numérique augmente rapidement, tandis que l'accompagnement parental diminue et que les compétences en matière de régulation se développent plus lentement. Cette tendance coïncide avec un pic de vulnérabilité psychologique pendant l'adolescence.



CONCLUSIONS

À partir de l'âge de 13 ans, les adolescents passent d'une utilisation de l'internet encadrée à une utilisation guidée. Les adolescents disposent d'une plus grande liberté pour explorer les possibilités qu'offre le monde en ligne pour nouer des liens, apprendre et explorer leur créativité. Les médias sociaux et autres services numériques offrent aux adolescents la possibilité de développer leurs passions et leurs intérêts et de les partager avec d'autres.

L'autonomisation progressive est une phase normale de la croissance, dans le monde en ligne d'aujourd'hui comme dans le monde réel. La question n'est pas de savoir comment freiner les adolescents dans cette transition, mais comment limiter leur exposition aux préjudices potentiels à un stade de leur développement où leur vulnérabilité est maximale. Cette vulnérabilité se caractérise par la convergence entre la construction de l'identité, une sensibilité socio-émotionnelle accrue et des environnements structurés par des algorithmes.

Les risques numériques ne découlent pas uniquement de l'exposition, mais aussi de son intensité et de sa structure au sein des médias sociaux+ conçus pour maximiser l'interaction à un âge où la vulnérabilité est accrue. Ces facteurs font de l'adolescence une période clé tant pour la recherche que pour la réglementation.

À cet âge, les formes traditionnelles de surveillance exercées par les adultes responsables et les éducateurs deviennent de plus en plus inefficaces et difficiles à mettre en œuvre. Les risques sont de plus en plus façonnés par les structures des médias sociaux et autres services numériques, plutôt que par les seuls comportements individuels. Un défi majeur consistera à s'attaquer aux systèmes algorithmiques qui,

tout en ayant un fonctionnement peu transparent, structurent l'exposition aux contenus et influencent les comportements.

Les approches réglementaires doivent trouver un équilibre entre la protection et le besoin d'autonomie et de participation en ligne des adolescents. Une protection efficace nécessite une approche multidimensionnelle et fondée sur les connaissances en matière de développement, combinant la réglementation des médias sociaux⁶¹, des interventions éducatives et un accompagnement visant à favoriser l'autorégulation et une utilisation critique des services numériques.

Des études récentes indiquent que les interdictions générales d'utilisation des médias sociaux⁶² pourraient s'avérer moins efficaces qu'on ne le pense souvent. Bien que ces mesures visent à réduire l'exposition et les risques associés, les preuves de leur efficacité sont jusqu'à présent limitées, en particulier chez les adolescents. Des approches trop restrictives peuvent être contournées ou entraîner un transfert des risques vers des environnements moins réglementés.

Dans ce contexte, un modèle de participation réglementée par tranches d'âge – combinant une vérification de l'âge respectueuse de la vie privée, une sécurité assurée dès la conception et une éducation aux médias – a été proposé en tant que solution plus sensible au stade de développement. Cette approche adapte les mesures de protection aux capacités évolutives des enfants, en conciliant sécurité, participation et droits des enfants au sein d'un cadre intégré dédié à la sécurité des enfants en ligne.

16-18 ANS: LA DEUXIÈME ÉTAPE DE L'ÉVOLUTION

VERS L'AUTONOMIE

La fin de l'adolescence marque une phase de consolidation de l'identité et d'autonomie croissante. Les rôles, les valeurs et les concepts de soi explorés précédemment commencent à se stabiliser, ce qui se traduit par des représentations de soi plus cohérentes et mieux intégrées sur le plan interne.

Dans le même temps, les capacités cognitives atteignent un niveau de sophistication plus élevé. Cela inclut le raisonnement abstrait, la planification à long terme et la prise de décision réfléchie.

Ces évolutions favorisent une participation plus autonome aux systèmes sociaux, éducatifs et économiques. Les médias sociaux et autres services numériques ne constituent plus des espaces d'exploration mais font désormais partie intégrante de la vie quotidienne, façonnant la communication, la participation et l'expression de soi⁶¹. D'un point de vue neurobiologique, le cerveau approche de sa maturité fonctionnelle, notamment au niveau du cortex préfrontal. Il en résulte une amélioration de la maîtrise de soi, de la capacité à planifier et de la prise de décision.

Les systèmes émotionnels et cognitifs deviennent plus intégrés, ce qui permet une régulation émotionnelle plus stable et une meilleure anticipation des conséquences à long terme. Toutefois, le développement n'est pas encore achevé, la maturation se poursuivant jusqu'au début de l'âge adulte⁶². Il en résulte un profil caractérisé par une stabilité accrue, tout en conservant une sensibilité aux environnements très stimulants.

DES DÉFIS PROPRES À CHAQUE ÂGE

La dépendance de trajectoire

Malgré une maturité croissante, certaines vulnérabilités subsistent. Les problèmes de santé mentale apparus antérieurement peuvent persister, en particulier lorsque les mécanismes sous-jacents ne sont pas pris en charge⁶³. Cela souligne la nécessité de protéger les mineurs contre tout préjudice potentiel, non seulement pendant l'adolescence, mais dès le plus jeune âge.

Bien qu'elle se soit améliorée, l'autorégulation reste tributaire du contexte et peut être mise à rude épreuve par des environnements numériques très captivants. De plus, la consolidation des schémas comportementaux entraîne une dépendance de trajectoire, qui rend les habitudes établies plus résistantes au changement. À cet âge, les risques numériques sont moins une question d'émergence que de stabilisation et de renforcement.

Des risques d'utilisation problématique

Les modes d'utilisation établis, y compris l'utilisation problématique et excessive ou la dépendance, sont entretenus et renforcés par certaines fonctionnalités des médias sociaux et autres services numériques (par exemple, les recommandations personnalisées, les flux de contenu en continu et l'interaction fondée sur des récompenses)⁶⁴. Les systèmes algorithmiques continuent d'influencer l'exposition et les comportements, souvent de manière inconsciente⁶⁵. Enfin, les vulnérabilités continuent d'être influencées par des inégalités structurelles, telles que le milieu familial et l'accès aux ressources⁶⁶.

L'utilisation des médias sociaux+ reste associée à certains effets, tels que la perturbation du sommeil, le stress émotionnel et la comparaison sociale. Cependant, ces effets sont de plus en plus déterminés par des schémas de longue durée, plutôt que par une sensibilité aiguë liée au développement⁶⁷. Les risques liés à l'exploitation des données, à l'influence commerciale et à la participation aux économies numériques prennent de plus en plus d'importance à mesure que les adolescents s'engagent plus activement dans les médias sociaux+.

CONCLUSIONS

La fin de l'adolescence représente un défi pour la sécurité des enfants en ligne, car elle marque le passage du statut de mineur protégé à celui d'adulte majeur. Le principal défi à cet âge est de concilier l'autonomie croissante des adolescents et leurs vulnérabilités persistantes en matière de développement.

Un autre point important concerne l'apparition d'un décalage. Les jeunes âgés de 16 à 18 ans sont souvent considérés comme des utilisateurs pleinement autonomes, alors que leur développement n'est pas encore totalement achevé. Cela met en évidence la nécessité d'adopter des approches réglementaires allant au-delà des seuils d'âge rigides et tenant compte des transitions progressives en matière de développement.

Une protection efficace pour cette catégorie d'âge doit porter non seulement sur l'accès et le contenu, mais aussi sur les conditions structurelles qui déterminent les comportements à long terme, notamment la conception des médias sociaux et des autres services numériques, les systèmes algorithmiques et les pratiques en matière de données. À ce stade, marqué par une autonomie croissante, il convient d'aider les adolescents à développer des pratiques durables et réfléchies en matière d'utilisation des médias sociaux+, notamment par l'autorégulation et le développement d'un esprit critique à l'égard des environnements numériques.

Les risques sont de plus en plus cumulatifs, façonnés par des habitudes établies et des facteurs structurels, plutôt que par une sensibilité immédiate liée au développement. La sécurité des enfants en ligne doit donc s'étendre à ce stade pour aborder la transition vers une participation autonome, tout en tenant compte des vulnérabilités liées au développement qui persistent. Les mesures devraient favoriser le développement de pratiques d'interaction durables qui accompagnent les adolescents vers l'âge adulte.

RECOMMANDATIONS (13-18 ANS)

Permettre une utilisation progressivement autonome des outils en ligne par les adolescents

À partir de 13 ans, les adolescents peuvent commencer à passer d'une utilisation encadrée à une utilisation autonome des médias sociaux+. Les parents et les adultes responsables d'adolescents, ainsi que les enseignants et les éducateurs, conservent un rôle important dans l'accompagnement des interactions en ligne de ces jeunes. Les cercles de soutien des adolescents devraient continuer à favoriser les interactions en face-à-face et les activités hors ligne, y compris un sommeil suffisant. Dans le cadre scolaire, l'utilisation d'appareils devrait répondre à un objectif pédagogique défini.

Conclusion

Ce chapitre a examiné les caractéristiques essentielles et les risques associés à l'utilisation de l'internet par les enfants à trois étapes clés de leur développement: la petite enfance (0-2 ans), l'enfance (3-12 ans) et l'adolescence (13-18 ans). Des recommandations générales ont été présentées afin de guider les fournisseurs de médias sociaux et autres services numériques, les autorités de régulation, les adultes responsables et les éducateurs dans la mise en place d'une approche de la sécurité des enfants en ligne adaptée à l'âge, en fonction de leurs compétences et responsabilités respectives.

Sur la base d'une analyse des données disponibles concernant les risques pour la santé et le bien-être des mineurs tout au long de ces stades de développement, une approche progressive visant à encadrer les interactions en ligne des enfants et des adolescents a été définie suivant trois étapes principales:

- // 0-2 ans: la petite enfance, un stade du développement nécessitant une protection particulière;
- // 3-12 ans: l'enfance, un stade du développement nécessitant un encadrement;
- // 13-18 ans: l'adolescence, un stade marqué par une autonomie croissante.

Les cadres et instruments existants en matière de protection des enfants en ligne sont examinés plus en détail au chapitre 3. Le chapitre 4 présente les mesures proposées pour donner aux mineurs les moyens d'agir en ligne et pour aider leurs cercles de soutien à les accompagner dans leur utilisation des médias sociaux+. Le chapitre suivant examine plus en détail les risques auxquels sont exposés les enfants en ligne aux différents stades de leur développement, notamment en fonction de divers facteurs sociaux et individuels.

02

Données sur les risques auxquels les mineurs sont exposés en ligne

Comme évoqué au chapitre 1, la sécurité des enfants en ligne ne peut être envisagée uniquement sous l'angle du développement. Des facteurs tels que le milieu socio-économique et le genre ont une influence importante sur les habitudes en matière d'utilisation de l'internet par les enfants et les adolescents et sur leur vulnérabilité aux risques qui y sont associés⁶⁸. L'orientation sexuelle, l'origine raciale et ethnique, la religion, le parcours migratoire et les besoins éducatifs particuliers ont également une incidence sur l'exposition des mineurs aux risques.

Le présent chapitre aborde le deuxième des six principes directeurs proposés par les coprésidents comme cadre d'orientation des actions: l'égalité et la diversité. Il met en évidence la manière dont les inégalités en matière de risques et d'exposition aux dangers en ligne, selon l'âge et le milieu socio-économique, s'articulent avec les besoins des mineurs tout au long de leur développement. Il évalue également l'exposition des mineurs à divers risques en ligne (par exemple, les contenus illicites et les éléments de conception préjudiciables des médias sociaux et des autres services numériques) susceptibles d'avoir une incidence sur leur santé physique et mentale.

À l'heure actuelle, **les données disponibles (notamment celles portant sur le cyberharcèlement et les contenus préjudiciables) suggèrent bien davantage l'existence d'un lien négatif potentiel entre les médias sociaux et la santé mentale** que celle d'effets positifs. La plupart des données concernant les risques potentiels des médias sociaux pour la santé et le bien-être des mineurs sont de nature corrélationnelle, ce qui ne permet pas de tirer des conclusions causales. Toutefois, elles fournissent suffisamment d'indications pour justifier la mise en place de mesures visant à protéger les mineurs en ligne.

Malgré la disponibilité de données probantes dans certains domaines, certaines lacunes empêchent de mener une analyse exhaustive capable de prendre en compte les facteurs de risque sociaux et individuels dans une perspective de développement. De manière plus générale, le manque de transparence et l'accès limité aux données des médias sociaux entravent la recherche sur les effets positifs et négatifs de l'utilisation de ces médias par les mineurs⁶⁹.

Des études longitudinales supplémentaires et des ensembles de données à l'échelle européenne pourraient permettre de mieux comprendre, dans le détail, les conséquences des risques auxquels sont ex-

posés les enfants et les adolescents sur les différents médias sociaux+. Tout examen approfondi portant sur des mineurs doit être mené avec le plus grand soin sur le plan de l'éthique de la recherche⁷⁰.

Certaines des données recueillies ont également donné lieu à quelques idées fausses dans le débat public. On peut citer, à titre d'exemple, le «brain rot», cet abrutissement soi-disant causé par les médias sociaux, certains rapports ayant suggéré qu'une utilisation excessive de ces médias pouvait entraîner une diminution de la matière grise dans le cerveau humain⁷¹. De telles affirmations sont trop simplistes et ne reposent sur aucune preuve médicale.

Le présent chapitre a pour objectif de présenter et de consolider l'état actuel des connaissances. **Il est essentiel de disposer de preuves solides sur les risques liés aux différents services numériques, et pas seulement aux médias sociaux, ainsi que sur les préjudices qu'ils peuvent causer, afin de prendre des mesures éclairées** pour protéger les mineurs et renforcer leur capacité d'agir en ligne. Les opportunités qui s'offrent aux enfants et aux adolescents dans le monde numérique sont examinées au chapitre 4.

Facteurs de risque sociaux et individuels

LE GENRE ET L'ORIENTATION SEXUELLE

Risques pour les filles et les garçons

Les jeunes femmes et les filles sont particulièrement exposées à un certain nombre de préjudices en ligne liés au genre. Il s'agit notamment de brimades sexistes et misogynes et d'une exposition disproportionnée à des préjudices d'ordre sexuel⁷², tels que le partage non consenti d'images intimes et de trucages vidéo ultra-réalistes («deepfakes») sexuellement explicites sur l'internet⁷³.

De manière plus générale, les études indiquent que les filles sont plus susceptibles d'être victimes de cyberharcèlement que les garçons⁷⁴. Une étude a montré que pas moins de 63 % des jeunes filles en Europe ont déclaré avoir été victimes d'une forme de harcèlement en ligne sur les médias sociaux⁷⁵.

Certains éléments indiquent que **les préjudices auxquels les filles et les jeunes femmes sont exposées en ligne évoluent avec l'âge**. Les filles âgées de 13 à 15 ans pourraient être plus exposées à l'exclusion des discussions de groupe, aux critiques sur leur apparence physique, aux commérages et aux humiliations publiques⁷⁶. Les jeunes femmes âgées de 11 à 18 ans, quant à elles, seraient plus susceptibles de subir des abus à caractère sexuel ou visant à exercer un contrôle, notamment la contrainte, les trucages vidéo ultra-réalistes et le pédopillage. Si les filles de cet âge sont particulièrement touchées, les garçons sont également exposés à ces dangers.

L'omniprésence croissante de l'intelligence artificielle (IA) et son intégration dans les applications et services en ligne augmentent les risques⁷⁷. À titre d'exemple, les trucages vidéo ultra-réalistes peuvent être utilisés à des fins malveillantes pour harceler d'autres personnes en ligne⁷⁸. Depuis leur apparition, les trucages vidéo ultra-réalistes ne cessent de se développer et peuvent être utilisés pour commettre des abus sexuels en ligne⁷⁹. Les trucages vidéo ultra-réalistes ont introduit une nouvelle dimension de préjudice qui non seulement porte atteinte à la réputation d'une personne, mais qui, à l'instar d'autres actes de cyberharcèlement, peut également entraîner un traumatisme psychologique.

Les filles pourraient être davantage exposées aux risques liés à la comparaison sociale en ligne et présenter un risque plus élevé de développer une image négative de leur propre corps⁸⁰. Des études suggèrent

que la pression exercée par les pairs concernant les idéaux liés à l'image corporelle pourrait être amplifiée par l'utilisation de l'internet⁸¹.

De ce fait, les jeunes filles pourraient être plus enclines à adhérer à des communautés en ligne encourageant les troubles alimentaires ou à en faire la promotion⁸². Les données disponibles suggèrent l'existence d'un lien entre les interactions en ligne des adolescentes liées à la présentation de soi, notamment leur utilisation des médias sociaux, et des effets négatifs sur leur santé mentale, comme la dépression et l'anxiété⁸³. Les filles âgées de 10 à 12 ans peuvent être particulièrement exposées.

En règle générale, les filles passent plus de temps sur les médias sociaux et les fonctions de messagerie en ligne que les garçons⁸⁴. Certaines études ont établi un lien entre une utilisation modérée ou intensive des services numériques chez les jeunes filles et une prévalence plus élevée de troubles de santé mentale ainsi qu'un bien-être moindre⁸⁵.

Les garçons, quant à eux, ont davantage tendance à passer du temps à jouer à des jeux vidéo en ligne. Plusieurs études ont démontré que les jeux en ligne étaient associés à des troubles de santé mentale, tels que la dépression et l'anxiété. Il se pourrait toutefois que le lien entre l'utilisation des médias sociaux et les problèmes de santé mentale soit plus étroit que celui observé avec les jeux vidéo⁸⁶. Pour les garçons, le risque d'abus sexuels en ligne est plus élevé que dans le monde réel. Leur vulnérabilité dans ces contextes est souvent sous-estimée⁸⁷.

Enfin, les filles et les garçons peuvent faire face aux préjudices en ligne de différentes manières. En cas de cyberharcèlement, les jeunes hommes pourraient être plus enclins à recourir à des stratégies d'évitement, en raison de normes qui les incitent à gérer seuls leurs problèmes plutôt qu'à demander de l'aide à leurs cercles de soutien⁸⁸. Tant chez les filles que chez les garçons, des études établissent un lien entre une utilisation plus intensive des médias sociaux, d'une part, et une détérioration de la santé mentale et du bien-être, d'autre part⁸⁹.

Communautés LGBTIQ+

Les enfants et les adolescents dont l'orientation sexuelle est différente sont plus exposés à la haine⁹⁰ et à la violence en ligne, notamment au cyberharcèlement⁹¹ et au harcèlement sexuel⁹². Les services numériques peuvent également amplifier les expériences auxquelles sont exposés les jeunes utilisateurs LGBTIQ+ en ce qui concerne le pédopliègeage, les agressions sexuelles et le risque de voir leur orientation sexuelle ou leur identité de genre révélée sans leur consentement⁹³.

Au niveau de la population, parmi les personnes appartenant aux communautés LGBTIQ+, 63 % déclarent avoir été confrontées à des contenus violents et à de la désinformation en ligne visant ces communautés⁹⁴. Les données disponibles indiquent que les adolescents appartenant aux communautés LGBTIQ+ pourraient être plus enclins à utiliser les espaces en ligne pour explorer leur sexualité et leur identité, rechercher des informations sur la santé sexuelle ou trouver du soutien et des liens auprès de leurs pairs sans s'exposer aux risques liés aux interactions «en personne»⁹⁵.

Cela pourrait accroître l'exposition des enfants et des adolescents LGBTIQ+ aux risques et aux dangers en ligne. Malgré les nombreux arguments en faveur de la capacité des espaces en ligne d'offrir aux enfants et adolescents d'orientations sexuelles diverses la possibilité de nouer des liens et de bénéficier du soutien de leurs pairs, les données disponibles suggèrent que les interactions en personne pourraient rester plus efficaces que les interactions en ligne pour apporter un soutien⁹⁶.

LE MILIEU SOCIO-ÉCONOMIQUE

Les adolescents issus de milieux socio-économiques défavorisés sont davantage susceptibles de vivre des expériences négatives en ligne, notamment le cyberharcèlement⁹⁷, l'utilisation excessive d'appareils numériques, la dépendance aux médias sociaux⁹⁸ et leur utilisation problématique⁹⁹. Des facteurs socio-économiques, notamment des revenus familiaux plus faibles, peuvent également accroître la prévalence d'expériences en ligne préjudiciables chez les enfants et les adolescents¹⁰⁰.

Le contexte familial exerce une influence importante sur l'exposition des mineurs aux dangers en ligne. Les enfants et les adolescents dont les parents ont une habileté numérique plus faible peuvent être exposés à des dangers en ligne plus importants¹⁰¹. Les données disponibles suggèrent que les mineurs issus de milieux socio-économiques moins favorisés tendent à avoir un niveau plus faible d'habileté numérique pour naviguer en toute sécurité sur l'internet et peuvent adopter des comportements plus risqués en ligne¹⁰².

En revanche, les familles plus aisées peuvent être mieux outillées et disposer de davantage de ressources pour accompagner leurs enfants et adolescents dans une utilisation positive des technologies numériques¹⁰³ et pour faire face à leurs effets négatifs. Ainsi, une utilisation problématique des services numériques, y compris des médias sociaux, peut accentuer les inégalités existantes en matière de santé, d'investissement scolaire et de réussite chez les adolescents et les jeunes adultes.

Même si le fait de vivre en milieu urbain ou rural n'a pas nécessairement d'influence directe sur les risques liés à l'exposition des mineurs aux dangers en ligne, les enfants et les adolescents vivant en milieu rural pourraient être plus enclins à recourir à des mécanismes d'adaptation de type «évitement», qui sont plus étroitement associés à des conséquences négatives sur la santé mentale. Cela souligne la nécessité de mettre en place des programmes visant à lutter contre les inégalités sociales, notamment dans les zones rurales et mal desservies, afin de réduire le risque que des mineurs subissent des préjudices en ligne¹⁰⁴.

L'ORIGINE RACIALE ET ETHNIQUE, LA RELIGION

ET LE PARCOURS MIGRATOIRE

Les adolescents issus de minorités raciales sont plus susceptibles de subir des préjudices en ligne, tels que le cyberharcèlement, la discrimination raciale et le harcèlement¹⁰⁵. Des données provenant d'Europe révèlent que les discours de haine en ligne visent fréquemment des personnes en raison de leur origine raciale ou ethnique, de leur religion, de leur nationalité ou de leur parcours migratoire, les Noirs, les Roms, les juifs et les musulmans figurant parmi les groupes les plus fréquemment ciblés¹⁰⁶. En outre, le racisme, la haine religieuse, la haine fondée sur l'orientation sexuelle et le sexisme comptent parmi les formes de discours haineux les plus répandues en ligne¹⁰⁷.

Des données provenant de l'Union européenne suggèrent en outre que ces expériences en ligne reflètent des phénomènes plus larges de discrimination touchant les communautés minoritaires. Selon l'Agence des droits fondamentaux de l'Union européenne (FRA), près de la moitié (47 %) des musulmans interrogés dans 13 États membres de l'UE ont déclaré avoir été victimes de discrimination raciale au cours des cinq années précédentes. Il s'agissait notamment de harcèlement et de discrimination dans l'éducation, l'emploi et les espaces publics. Nombre d'entre eux ont également déclaré avoir été confrontés à des manifestations d'hostilité en ligne envers les musulmans¹⁰⁸. De même, une enquête menée par la FRA auprès de personnes d'ascendance africaine a révélé que près de la moitié des personnes interrogées

avaient été victimes de discrimination raciale et les espaces en ligne ont été identifiés comme un cadre important dans lequel se produisent les propos racistes¹⁰⁹.

Il semble y avoir une normalisation et une banalisation croissantes des discours de haine en ligne. La Commission européenne contre le racisme et l'intolérance (ECRI) du Conseil de l'Europe a mis en évidence une recrudescence des discours haineux à travers l'Europe. Elle souligne que l'origine ethnique et la religion figurent parmi les facteurs de risque les plus courants en ce qui concerne la haine en ligne et met en garde contre le fait que la rhétorique xénophobe, antimusulmane, antisémite et anti-Noirs est de plus en plus normalisée dans les espaces numériques¹¹⁰.

De plus, au niveau de la population, certaines données indiquent que les personnes issues de minorités pourraient être touchées de manière disproportionnée par les restrictions et les mesures de suppression mises en œuvre dans les systèmes de modération de contenu, en raison des biais présents dans les algorithmes utilisés par ces systèmes¹¹¹. Cela reflète des préoccupations plus générales concernant les biais ethniques et de genre dans les modèles de détection et de prédiction de la parole utilisés par les fournisseurs de services numériques pour repérer automatiquement les contenus préjudiciables en ligne¹¹².

ENFANTS AYANT DES BESOINS ÉDUCATIFS PARTICULIERS

Les données disponibles indiquent que les jeunes présentant des besoins éducatifs particuliers ou un handicap sont davantage susceptibles de subir des préjudices en ligne¹¹³, tels que les discours de haine, le cyberharcèlement, les cybermenaces, le harcèlement, l'exposition à des contenus à caractère sexuel et le pédopiéage¹¹⁴.

Certains facteurs, tels que les difficultés de communication et un manque d'intelligence émotionnelle, peuvent exacerber les vulnérabilités existantes des enfants et des adolescents en situation de handicap dans les espaces en ligne¹¹⁵. L'isolement social et le sentiment de vulnérabilité ressentis par les mineurs en situation de handicap augmentent considérablement le risque de victimisation¹¹⁶.

Certaines données indiquent que les enfants et les adolescents en situation de handicap pourraient se sentir plus à l'aise pour s'exprimer dans les espaces en ligne¹¹⁷. Par ailleurs, les mineurs en situation de handicap sont davantage présents en ligne pour partager leurs centres d'intérêt et leurs loisirs, jouer à des jeux avec d'autres personnes et rechercher des informations sur la santé ainsi qu'un soutien émotionnel, bien qu'ils soient davantage exposés aux préjudices en ligne¹¹⁸.

De même, des études indiquent que les enfants et les adolescents atteints de troubles neurodéveloppementaux, notamment le trouble déficitaire de l'attention avec hyperactivité (TDAH), sont davantage exposés à une utilisation problématique de l'internet¹¹⁹. Par ailleurs, les mineurs présentant des caractéristiques associées à des troubles du spectre autistique, des troubles intellectuels et des troubles du développement sont de plus en plus susceptibles d'être victimes de harcèlement en ligne¹²⁰. Une exposition prolongée aux écrans pourrait également être associée à une aggravation des symptômes du TDAH¹²¹.

Il est important de noter que les facteurs de risque sociaux et individuels liés à l'utilisation de l'internet par les enfants et les adolescents se recoupent. Par exemple, les mineurs en situation de handicap peuvent être davantage exposés à des discours de haine en ligne visant leur genre, leur orientation sexuelle, leur origine ethnique ou leur religion¹²². Cela montre qu'il est nécessaire, lors de l'élaboration de mesures visant à promouvoir la sécurité des enfants en ligne, de tenir compte de l'interaction entre divers facteurs sociaux et individuels, ainsi que de la manière dont ceux-ci aggravent l'exposition de certains groupes sociaux à des risques.

RISQUES POUR LA SANTÉ MENTALE

Selon les données de l'Organisation mondiale de la santé, un jeune sur sept de 10 à 19 ans dans le monde est confronté à un problème de santé mentale¹²³. Au niveau européen, l'enquête Eurobaromètre de 2023 sur la santé mentale a révélé que 59 % des jeunes avaient déjà été confrontés à un problème émotionnel ou psychosocial, tel qu'un sentiment de dépression ou d'anxiété¹²⁴.

Chez les adolescents, la dépression, l'anxiété et les troubles du comportement figurent parmi les principales causes de morbidité¹²⁵. À l'échelle mondiale, le suicide constitue l'une des principales causes de décès chez les jeunes¹²⁶ (voir ci-dessous: Automutilation délibérée et tendances suicidaires). Au niveau de la population, les groupes vulnérables, notamment les personnes appartenant aux communautés LGBTQ+ et celles issues de l'immigration ou ayant le statut de réfugié, sont les plus à risque¹²⁷.

Certaines données indiquent que les filles sont particulièrement vulnérables, par exemple aux comparaisons fondées sur l'apparence physique et à l'évaluation sociale véhiculée par les réseaux. Pour de nombreux mineurs, la tranche d'âge comprise entre 10 et 12 ans marque une phase précoce du développement de troubles intériorisés, tels que l'anxiété et les symptômes dépressifs. Si les mécanismes sous-jacents ne sont pas pris en charge, les troubles de santé mentale peuvent persister à l'adolescence, période où la vulnérabilité est à son paroxysme.

Ces troubles n'ont pas seulement des conséquences directes graves sur le bien-être et le développement des enfants et des adolescents. Ils ont également une incidence sur l'assiduité et les résultats scolaires des mineurs, ainsi que sur leur employabilité à l'âge adulte¹²⁸. Les données suggèrent que l'utilisation des services numériques, en particulier des médias sociaux, a des effets sur de nombreux aspects de la santé et du développement des enfants et des adolescents.

Une étude a montré qu'une utilisation excessive des médias sociaux, supérieure à trois heures par jour, pouvait être associée à des effets négatifs sur la santé mentale, en particulier la dépression et l'anxiété¹²⁹. De même, les résultats de l'évaluation PISA 2022, qui couvrait 22 États membres de l'UE, ont montré que la probabilité estimée que les jeunes de 15 ans souffrent de problèmes de santé mentale augmentait avec le temps qu'ils passaient en ligne¹³⁰.

PREUVE D'UNE RELATION BIDIRECTIONNELLE ENTRE

LES PROBLÈMES DE SANTÉ MENTALE ET L'UTILISATION

DES SERVICES NUMÉRIQUES

La relation entre l'interaction des enfants et des adolescents avec l'univers des médias sociaux+ et les troubles de santé mentale est complexe. En ce qui concerne les médias sociaux, les données disponibles indiquent l'existence d'une relation bidirectionnelle entre les interactions en ligne des mineurs et la prévalence des troubles de santé mentale¹³¹. Autrement dit, les interactions des enfants et des adolescents avec les espaces en ligne peuvent être à l'origine de troubles de santé mentale tels que la dépression, mais peuvent aussi aggraver les troubles existants¹³².

Les données existantes corroborent l'idée selon laquelle les expériences négatives en ligne sont très fréquentes chez les adolescents qui sont déjà confrontés à des problèmes de santé mentale¹³³. Les adolescents souffrant d'anxiété sociale peuvent être particulièrement enclins à passer plus de temps sur les médias sociaux ou à développer des habitudes d'utilisation problématiques¹³⁴. Les personnes souffrant d'anxiété sociale se tournent parfois vers les médias sociaux pour nouer des relations positives en

ligne, ce qui atténue l'anxiété liée aux interactions en face-à-face, mais favorise les comportements d'évitement.

De même, l'exposition des mineurs à des contenus inadaptés à leur âge, notamment ceux qui montrent ou encouragent l'automutilation, les troubles alimentaires et le suicide, est susceptible d'aggraver des troubles préexistants.

Pour les adolescents présents sur les médias sociaux, la qualité de leurs réseaux hors ligne et certains traits de personnalité, comme l'introversion ou l'extraversion, peuvent constituer des facteurs de protection ou de risque. Des recherches suggèrent que l'utilisation des médias sociaux par des adolescents extravertis, dotés d'une bonne estime d'eux-mêmes et entretenant des relations amicales de qualité dans la vie réelle, pourrait se traduire par un renforcement de ces relations hors ligne et un accroissement du soutien en ligne.

En revanche, les adolescents introvertis ayant une faible estime d'eux-mêmes et un réseau social hors ligne moins développé pourraient être plus enclins à chercher de nouveaux amis en ligne. Cette tendance peut accroître les risques potentiels d'exposition à des contacts ou contenus indésirables¹³⁵.

«Adoptons une vision plus large et plus précise des différentes technologies concernées. [...] Se concentrer uniquement sur les médias sociaux est une approche bien trop restrictive, car d'autres technologies, telles que l'IA générative (GenAI), présentent des risques comparables, voire supérieurs, pour les mineurs.»

— JUDITH SIMON,
PROFESSEUR D'ÉTHIQUE DES
TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION,
UNIVERSITÉ DE HAMBOURG

OUTILS ET COMPAGNONS IA DANS LES MÉDIAS SOCIAUX+

Les récentes avancées technologiques ont accéléré l'utilisation par les enfants et les adolescents de l'IA générative, des dialogueurs (chatbots) basés sur des modèles linguistiques de grande envergure et des «compagnons virtuels». Cette évolution s'est accompagnée d'une inquiétude croissante quant aux répercussions de ces technologies sur la santé mentale et le bien-être des mineurs. C'est la raison pour laquelle les coprésidents ont choisi d'utiliser le terme générique «médias sociaux+» dans le présent rapport.

Contrairement aux précédents outils numériques dédiés à la santé mentale, comprenant des applications et des outils de réalité virtuelle, qui ont peiné à fidéliser leurs utilisateurs, les dialogueurs basés sur l'IA sont déjà utilisés par des millions d'enfants et d'adolescents pour rechercher des informations (notamment sur les questions de santé mentale), échanger et bénéficier d'un soutien émotionnel. Certaines données préliminaires laissent entrevoir plusieurs bienfaits, parmi lesquels la capacité des agents conversationnels basés sur l'IA à contribuer à réduire les symptômes de la dépression¹³⁶.

Des recherches mettent également en avant les avantages potentiels des interfaces basées sur l'IA pour l'éducation inclusive des élèves présentant des handicaps visuels, physiques et cognitifs¹³⁷. Toutefois, l'impact des outils d'IA sur l'éducation et le développement des compétences des mineurs doit faire l'objet d'une analyse plus approfondie afin d'en comprendre les avantages et les risques potentiels¹³⁸.

Des signaux préoccupants apparaissent dans les médias et dans certaines recherches concernant l'éventualité de symptômes «psychotiques» associés à l'IA, d'un attachement parasocial, de schémas de dépendance¹³⁹ et d'incitations au suicide¹⁴⁰. Les données disponibles suggèrent que les mineurs perçoivent souvent les «compagnons virtuels» comme des semblants d'êtres humains¹⁴¹. Or, ceux-ci peuvent ne pas apporter un véritable soutien empathique et peuvent présenter des risques pour la santé mentale des mineurs¹⁴².

Les jeunes enfants pourraient être particulièrement susceptibles de s'attacher émotionnellement à des compagnons virtuels, qu'ils pourraient percevoir comme des partenaires sociaux réactifs. Les adolescents qui utilisent ces outils pour des échanges personnels et émotionnels s'exposent eux aussi à des risques d'attachement et de dépendance.

Une étude européenne récente a montré que plus de 86 % des adolescents irlandais, français, allemands et suédois utilisaient des outils d'IA. Parmi eux, plus de la moitié utilise des outils d'IA pour aborder des sujets intimes et résoudre des problèmes personnels¹⁴³. Cette étude a montré que les adolescents qui utilisaient des outils d'IA étaient plus susceptibles de présenter des symptômes d'anxiété.

Les systèmes d'IA peuvent exploiter les vulnérabilités des mineurs en tirant parti de leur curiosité naturelle, de leur soif de récompenses, de leur sensibilité à la pression et de leur penchant pour la gratification immédiate. Ils peuvent également accentuer l'impact de techniques de conception manipulatoires, telles que le «nudging» comportemental¹⁴⁴.

Les biais algorithmiques et sociétaux intégrés dans les données d'entraînement de l'IA peuvent également favoriser la désinformation, la mésinformation et des stéréotypes que les mineurs risquent d'intérioriser dès leur plus jeune âge¹⁴⁵. Les conséquences de l'exploitation au moyen de l'IA peuvent être graves et durables pour les enfants et les adolescents; elles peuvent notamment se traduire par des comportements addictifs, une baisse de la concentration et des capacités cognitives, de mauvais résultats scolaires et des difficultés sociales.

Les enfants âgés de 6 à 12 ans peuvent être particulièrement exposés au risque de développer des comportements addictifs précoces, qui peuvent se prolonger jusqu'au début de l'adolescence et au-delà. Des recherches supplémentaires sont nécessaires, non seulement pour étudier les opportunités que les outils d'IA offrent aux enfants et aux adolescents, mais aussi pour comprendre comment détecter les préjudices et veiller à ce que le contrôle humain reste un élément essentiel de l'accompagnement fourni par l'IA.

De plus, les fonctionnalités basées sur l'IA (par exemple, dans les environnements de jeux vidéo, notamment les personnages pilotés par l'IA, la génération de contenus personnalisés et les dialogueurs intégrés aux jeux) ne sont pas pleinement prises en considération par le cadre législatif existant afin d'assurer une protection adéquate des mineurs en ligne¹⁴⁶.

LA SOLITUDE EN TANT QUE CAUSE OU CONSÉQUENCE

DE L'UTILISATION DES MÉDIAS SOCIAUX

Chez les enfants et les adolescents, la solitude peut être une cause ou une conséquence de l'utilisation des médias sociaux¹⁴⁷. Dans les cas où la solitude peut être considérée comme une cause, le sentiment d'isolement peut favoriser une utilisation accrue des médias sociaux¹⁴⁸ pour créer de nouvelles amitiés. La solitude dans la vie réelle peut également motiver certains comportements, comme le fait de présenter une image irréaliste de soi en ligne, ce qui risque à son tour d'exacerber le sentiment de solitude¹⁴⁹.

De manière plus générale, le fait d'être victime de préjudices en ligne peut inciter les mineurs à se désengager de leurs activités sociales et scolaires, à perdre confiance en autrui et à devenir plus réticents à participer à des activités en ligne favorisant leur bien-être (telles que les échanges avec des amis ou l'utilisation de services)¹⁵⁰. Il est important de reconnaître que les préjudices en ligne, y compris le cyberharcèlement, recourent souvent les préjudices subis dans le monde réel.

UNE UTILISATION PASSIVE OU ACTIVE

La conception des médias sociaux+ est un autre facteur important dans la manière dont ces services affectent la santé mentale des enfants et des adolescents. Des parcours automatisés, optimisés en fonction d'objectifs commerciaux, peuvent conduire les mineurs à être exposés à un flux apparemment infini de contenus préjudiciables, allant d'images explicites d'automutilation et de troubles alimentaires à des images à caractère sexuel¹⁵¹.

Des études montrent que la manière dont les enfants et les adolescents utilisent les médias sociaux influence les effets que ceux-ci peuvent avoir sur leur santé mentale et leur bien-être. L'utilisation passive, comme la navigation et le défilement, pourrait être associée à des niveaux plus élevés de symptômes dépressifs, de solitude et de stress¹⁵².

À l'inverse, une utilisation active, incluant la publication de messages et de commentaires et l'envoi de messages privés et de «j'aime», tend à être associée à un bien-être accru, à une plus grande satisfaction dans la vie (en particulier chez les filles) et à une perception plus forte d'un soutien social. Toutefois, certaines études font état de résultats mitigés en ce qui concerne le lien entre l'utilisation active ou passive et l'incidence des symptômes de dépression¹⁵³.

PRÉOCCUPATIONS LIÉES À L'IMAGE CORPORELLE

ET COMPORTEMENTS ALIMENTAIRES

Les plateformes de médias sociaux permettent aux enfants et aux adolescents d'accéder à un large éventail de contenus liés aux comportements alimentaires, qu'il s'agisse de pratiques saines ou malsaines. Les chaînes qui font la promotion des troubles alimentaires suscitent de vives inquiétudes et sont susceptibles d'encourager des comportements alimentaires dysfonctionnels entravant la guérison¹⁵⁴.

Ces chaînes peuvent recourir à des hashtags en constante évolution pour échapper à la détection et au blocage par les plateformes et ainsi continuer à promouvoir la minceur, le perfectionnisme et une faible estime de soi. Ces comportements sont associés à des troubles alimentaires touchant en particulier les adolescentes¹⁵⁵, dès l'âge de 10 ans.

La diffusion généralisée et la normalisation de publications sur un «corps parfait» et d'images faisant l'apologie de la minceur sur les médias sociaux, souvent par le biais d'activités axées sur la photo, peuvent également contribuer à l'insatisfaction des enfants et des adolescents vis-à-vis de leur image corporelle et à la honte qu'ils en éprouvent.

Cette exposition peut entraîner une objectivation accrue de soi, des préoccupations liées à l'image corporelle, voire un désir de recourir à la chirurgie esthétique. Les adolescents, et surtout les adolescentes, sont particulièrement exposés au risque de développer une image négative de leur corps, alimentée par la représentation de normes corporelles idéalisées véhiculée par les médias sociaux¹⁵⁶.

LA DÉSINFORMATION ET LA MÉSINFORMATION

Les mineurs ont tendance à préférer les médias sociaux et les plateformes en ligne comme sources d'actualités et d'informations plutôt que les médias traditionnels¹⁵⁷. Cette utilisation les expose à un large éventail de désinformation et de mésinformation.

À l'âge de 8 ans, environ la moitié des enfants déclarent être confrontés à des informations erronées chaque semaine¹⁵⁸. Plus leur âge augmente, plus les enfants déclarent être confrontés fréquemment à des informations erronées¹⁵⁹. Une enquête menée aux États-Unis a montré que plus d'un tiers des adolescents avaient déjà été induits en erreur par de faux contenus en ligne¹⁶⁰.

Il se peut que les enfants et les adolescents ne connaissent même pas les notions de «mésinformation» et de «désinformation», ce qui peut entraîner une sous-déclaration des cas et une méconnaissance des risques associés. Cela met en évidence le décalage entre les capacités cognitives et émotionnelles des enfants et les risques auxquels ils sont exposés en ligne. Si environ 70 % des jeunes de l'UE ont déclaré être capables de reconnaître avec certitude la désinformation en ligne¹⁶¹, leurs réponses sont influencées par leur compréhension de ce qui constitue de la désinformation, ainsi que par d'autres facteurs (tels que le genre, le milieu socio-économique, etc.)

Avec l'émergence de technologies de plus en plus sophistiquées capables de créer et de diffuser de la mésinformation et de la désinformation, notamment les outils d'IA¹⁶², il devient de plus en plus difficile pour les utilisateurs, en particulier les mineurs, de distinguer les informations peu fiables des informations fiables.

Les mineurs peuvent non seulement être directement victimes de la mésinformation et de la désinformation, mais aussi les diffuser auprès de leurs pairs¹⁶³, par exemple pour gagner en popularité ou obtenir une validation¹⁶⁴. Une tendance particulièrement préoccupante est le recours croissant des adolescents aux médias sociaux pour rechercher des informations sur des problèmes personnels et de santé (y compris mentale), malgré la forte prévalence de la mésinformation en ligne sur ces sujets¹⁶⁵.

Une enquête menée par les médias en 2021 avait révélé qu'au cours des 35 premières minutes passées sur une plateforme de médias sociaux, près de 90 % des utilisateurs avaient été exposés à de fausses informations concernant les vaccins contre la COVID-19¹⁶⁶. Ces conclusions soulignent la nécessité de mettre en place des mesures de protection pour limiter la propagation de la mésinformation et de la désinformation en ligne.

Dans le cadre des cycles d'évaluation et d'atténuation des risques applicables aux «très grandes plateformes en ligne» (TGPL) et aux «très grands moteurs de recherche en ligne» (TGMRL) au titre de la législation européenne sur les services numériques (DSA), tant les fournisseurs que la société civile ont relevé des risques systémiques pour la santé publique découlant de la diffusion à grande échelle de désinformation et de mésinformation dans le domaine médical. Les opérateurs de places de marché en ligne ont également relevé des risques systémiques liés à la vente, sur leur plateforme, de substances légales mais nocives, ainsi que de produits médicaux illégaux, non conformes ou non réglementés. Les contenus liés à l'automutilation, aux troubles alimentaires et aux pratiques à risque pour la santé constituent un autre sujet de préoccupation.

Cela souligne l'importance de doter les enfants et les adolescents, mais aussi les adultes responsables et les éducateurs, de compétences et d'une habileté numériques dès le plus jeune âge. Les services publics, y compris les services de santé, devraient réfléchir à la manière de mettre à la disposition, en ligne, des enfants, des adolescents et des adultes responsables des informations et des conseils précis et adaptés à leur âge sur les questions de santé mentale, physique, sexuelle et autres¹⁶⁷.

AUTOMUTILATION DÉLIBÉRÉE ET TENDANCES SUICIDAIRES

La prévalence de l'automutilation délibérée chez les adolescents est difficile à évaluer en raison du nombre limité de données relatives aux admissions à l'hôpital, mais certaines données suggèrent toutefois une augmentation de sa fréquence¹⁶⁸. Selon l'Organisation mondiale de la santé (OMS), le suicide constituait la troisième cause de décès chez les 15-29 ans à l'échelle mondiale en 2021, les femmes de cette tranche d'âge étant particulièrement vulnérables¹⁶⁹.

L'utilisation des médias sociaux+ pour trouver et partager des contenus relatifs à l'automutilation délibérée constitue un problème de société. De telles activités contribuent à normaliser l'automutilation et à désensibiliser le public à ces comportements autodestructeurs. Des études indiquent que l'exposition à des contenus liés à l'automutilation ou au suicide sur les médias sociaux peut entraîner des effets dits de «contagion» ou de «Werther»¹⁷⁰. Le fait de s'intéresser à des contenus liés au suicide et à l'automutilation sur les médias sociaux peut également augmenter le risque de voir apparaître d'autres contenus de ce type à l'avenir, en raison de l'amplification algorithmique¹⁷¹.

Les adolescents peuvent publier des contenus liés à l'automutilation sur les médias sociaux pour ressentir un sentiment d'appartenance, ou pour rechercher une validation ou un soutien. Cependant, les retours reçus peuvent être difficiles à gérer. Bien qu'ils puissent offrir un soutien positif, ils peuvent également, sans le vouloir, renforcer les comportements autodestructeurs ou suicidaires¹⁷². Le lien entre l'influence des médias sociaux et les tendances suicidaires est complexe, impliquant des associations indirectes et multifformes [voir l'encadré consacré à l'affaire «White Tiger»].

La victimisation en ligne, notamment le cyberharcèlement, et sa tendance à renforcer le sentiment d'isolement chez les enfants et les adolescents ont été associées à une prévalence accrue de l'automutilation délibérée et des idées suicidaires¹⁷³. Le rôle des médias sociaux+ dans ces contextes doit faire l'objet d'une réflexion approfondie afin d'atténuer les effets négatifs et d'apporter un soutien efficace aux enfants et adolescents vulnérables ainsi qu'à leurs cercles de soutien.

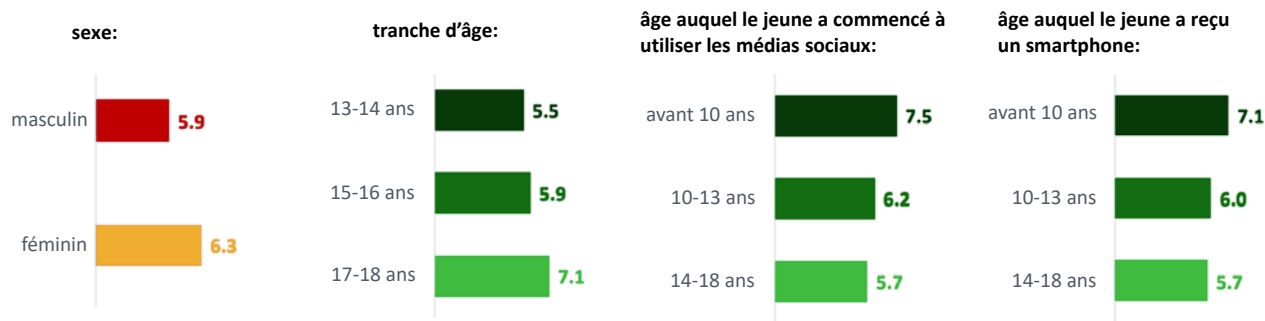
Les risques pour la santé physique

La plupart des effets des médias sociaux et autres services numériques sur la santé physique des mineurs sont associés à l'utilisation des écrans en général, plutôt qu'à des types d'utilisation spécifiques, par exemple les médias sociaux. Tout comme pour les médias sociaux, le temps d'écran n'a pas nécessairement que des effets négatifs; cela dépend fortement de l'activité pratiquée. Les principaux thèmes de recherche dans ce domaine portent sur l'impact du temps d'exposition aux écrans sur la vision des enfants et des adolescents, sur le développement de leur cerveau, leur consommation d'alcool et leur sommeil¹⁷⁴.

Les données de l'Eurobaromètre sur l'impact d'un temps d'écran excessif et des médias sociaux sur la santé mentale des jeunes indiquent que les enfants âgés de 13 à 18 ans passent en moyenne 4,5 heures devant les écrans lors d'une journée scolaire type. Le week-end, cette durée atteint en moyenne 6,1 heures par jour, près de la moitié des adolescents (46 %) dépassant les 6 heures. Pendant le week-end, 14 % des adolescents dépassent les 10 heures par jour.

Graphique 1: utilisation accrue des écrans par les adolescents pendant le week-end

Question: *Au total, combien de temps passez-vous devant des écrans (smartphone, ordinateur, tablette, TV, console de jeux)?^a*



Source: Commission européenne (2026). Impact d'une utilisation excessive des écrans et des médias sociaux sur la santé mentale des jeunes – juin 2026 – enquête Eurobaromètre.

a. Note: Figures represent mean hours of screen use per day (during the weekend).

LA VUE ET LA SANTÉ PHYSIQUE

Il est reconnu qu'une utilisation prolongée des écrans augmente le risque de maux de dos, de maux de tête¹⁷⁵ et de fatigue oculaire numérique (également appelée «syndrome de la vision informatique»). Le risque de présenter ces symptômes augmente en cas d'exposition prolongée à l'écran, de troubles de la vue non corrigés, de caractères trop petits, d'une faible résolution, d'une hauteur ou d'une distance de l'écran inadaptée, ainsi que d'un éclairage insuffisant¹⁷⁶.

Les enfants sont particulièrement vulnérables aux problèmes de vue liés à un temps d'écran prolongé, car beaucoup d'entre eux souffrent de troubles visuels non diagnostiqués ou ne bénéficient que d'examens ophtalmologiques de mauvaise qualité¹⁷⁷.

Le fait de passer un temps excessif sur les médias sociaux+ peut également entraîner un coût d'opportunité, les enfants et les adolescents étant alors dans l'incapacité de pratiquer des activités hors ligne, y compris des activités physiques et des jeux hors ligne, qui sont essentielles pour leur développement et leur santé.

«La plupart des risques examinés lors de la réunion du groupe spécial sur la sécurité des enfants en ligne, notamment le temps d'écran excessif et l'utilisation de compagnons virtuels, concernent non seulement les enfants et les adolescents, mais aussi les personnes de tous âges.»

— ALBERTO MONGE ROFFARELLO,
MAÎTRE DE CONFÉRENCES EN BIEN-ÊTRE
NUMÉRIQUE ET CONCEPTION ÉTHIQUE DE
L'IA, POLITECNICO DI TORINO

LE SOMMEIL

Parmi les autres risques courants pour la santé physique liés à l'utilisation des médias sociaux, on peut citer la diminution de l'activité physique, la réduction du temps passé à l'extérieur et la diminution du temps de sommeil¹⁷⁸. Un sommeil suffisant est essentiel au développement des enfants et des adolescents, à la régulation émotionnelle, à la consolidation de la mémoire, à la maturation du cerveau et à la sécrétion de l'hormone de croissance¹⁷⁹. Malgré cela, une grande partie des adolescents ne respectent pas les recommandations en matière de sommeil correspondant à leur âge¹⁸⁰.

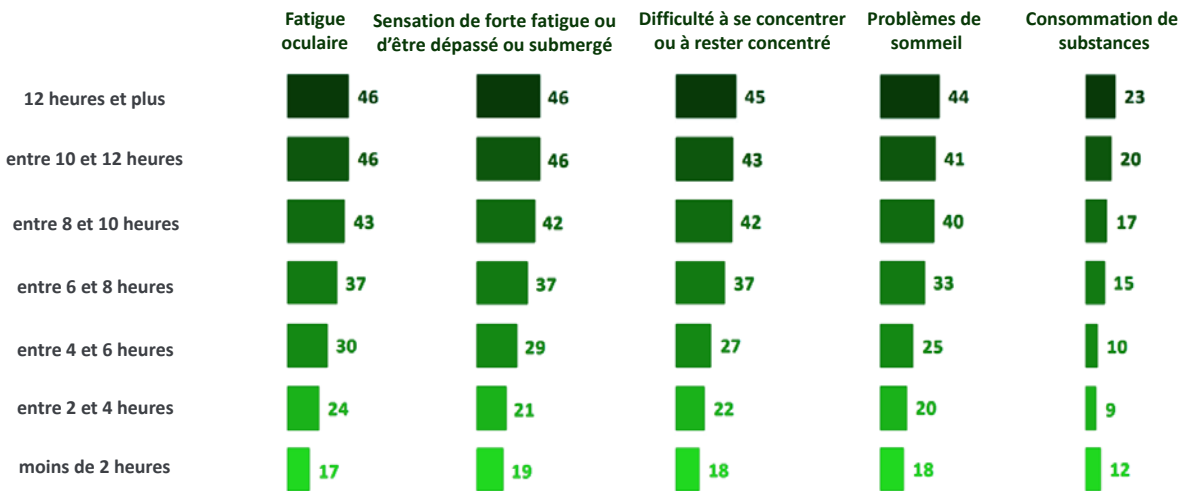
Certaines données suggèrent que l'utilisation d'écrans par les enfants et les adolescents pourrait contribuer à une diminution de la durée et à une baisse de la qualité du sommeil, en décalant les heures de sommeil, en procurant une stimulation psychologique et en inhibant la production de mélatonine (notamment par le biais de l'émission de lumière bleue)¹⁸¹. Le temps passé devant les écrans peut également se substituer au temps passé à l'extérieur, ce qui a un effet négatif sur le sommeil¹⁸² et sur la santé physique et mentale générale des mineurs.

Des enquêtes montrent que les adolescents sont très actifs la nuit. Les tendances par tranche d'âge révèlent que les enfants de moins de 5 ans sont largement protégés par la surveillance parentale. Les enfants âgés de 6 à 12 ans présentent quant à eux un temps d'endormissement plus long et une qualité de sommeil moindre, tandis que les adolescents de 13 à 15 ans font état de difficultés à s'endormir, d'une qualité de sommeil réduite et d'une activation cognitive avant le sommeil¹⁸³.

Les mesures générales visant à réduire le temps d'écran (par exemple, en limitant l'utilisation des écrans avant le coucher, après 21 h) ont démontré un effet positif sur la durée du sommeil¹⁸⁴ et la vigilance le lendemain¹⁸⁵. Les recherches explorant les effets d'une exposition prolongée aux écrans sur le développement cérébral des mineurs sont essentiellement corrélationnelles et ne permettent pas d'établir un lien de causalité.

Figure 2: Adolescents' increasing symptoms by time spent on screens

Question: Which of the following situations, if any, have happened to you in the past 30 days?^b



Source: Commission européenne (2026). Impact d'une utilisation excessive des écrans et des médias sociaux sur la santé mentale des jeunes – juin 2026 – enquête Eurobaromètre.

b. Remarque: Les chiffres correspondent au nombre moyen d'heures passées devant un écran par jour (pendant le week-end).

LES TECHNIQUES DE CONCEPTION ADDICTIVE ET LES INTERFACES TROMPEUSES

Selon les données de l'OMS, plus d'un tiers des adolescents ont déclaré être en contact permanent avec des amis en ligne. Un adolescent sur dix présente des signes de comportement problématique sur les médias sociaux, caractérisé par des symptômes s'apparentant à une addiction¹⁸⁶.

Récemment, la recherche en médecine de la dépendance a élargi son champ d'étude: alors qu'elle se concentrait auparavant sur les facteurs individuels à l'origine des comportements addictifs en ligne ou les caractérisant, elle s'intéresse désormais également à la conception des médias sociaux et des autres services numériques qui favorisent ces comportements.

Les enfants âgés de 6 à 12 ans pourraient être particulièrement exposés au risque de développer précocement des comportements addictifs liés à leur utilisation des médias sociaux+. Ces risques persistent par la suite, en particulier au début de l'adolescence.

Les techniques de conception addictive et les interfaces trompeuses («*dark patterns*»)¹⁸⁷ présentes sur certains médias sociaux+ (que ce soit de manière intentionnelle ou non) faussent ou altèrent la capacité des utilisateurs à faire des choix ou à prendre des décisions de manière autonome et éclairée. Parmi les fonctionnalités addictives, on peut citer la lecture automatique de contenu, le défilement infini, la ludification et la fonctionnalité «tirer pour actualiser». Les interfaces trompeuses comprennent notamment les faux comptes à rebours, les interfaces web conçues pour inciter les consommateurs à effectuer des achats, à souscrire à des abonnements ou à faire d'autres choix ainsi que les informations dissimulées¹⁸⁸.

Des études montrent que d'autres fonctionnalités, comme le mécanisme des «likes» et les «notifications push», peuvent également favoriser l'apparition de comportements compulsifs¹⁸⁹. La recherche suggère également que les plateformes visant à maximiser l'interaction ont principalement des effets négatifs sur les adolescents¹⁹⁰. Les adolescents, compte tenu des caractéristiques de leur développement et de l'importance que revêt l'acceptation par les pairs dans la construction de leur identité, sont particulièrement sensibles à ces techniques de persuasion¹⁹¹. Les jeunes adultes et les adultes présentant déjà des problèmes de bien-être sont également particulièrement vulnérables¹⁹².

Le bilan de qualité sur l'équité numérique¹⁹³ publié par la Commission européenne en 2024 a révélé que les internautes étaient très souvent confrontés à des pratiques d'interfaces trompeuses. D'après ce rapport, jusqu'à 97 % des sites internet et applications les plus populaires utilisés par les consommateurs de l'Union européenne recourent à au moins une interface trompeuse. Il a également été constaté que 31 % des consommateurs passaient plus de temps en ligne et dépensaient plus d'argent en raison de conceptions addictives.

Pour parvenir à un changement systémique, il faut cesser de mettre l'accent sur la responsabilité individuelle et s'attacher plutôt à l'impact plus large des stratégies de conception des médias sociaux+. Les chercheurs analysent les modèles économiques des plateformes de médias sociaux, fondés sur les données et privilégiant l'interaction à des fins lucratives et envisagent des modèles alternatifs mettant l'accent sur une conception éthique¹⁹⁴.

Cette approche s'accompagne, de manière plus générale, de demandes appelant à ce que l'intérêt supérieur des enfants soit la considération première dans la conception et la gestion des environnements numériques¹⁹⁵, afin de favoriser leur bien-être numérique.

L'ÉTHYLISME ET LA TOXICOMANIE

Au cours de la dernière décennie, des travaux de recherche ont mis en évidence et étudié le lien entre l'utilisation des médias sociaux et la consommation d'alcool chez les adolescents¹⁹⁶. L'alcool est très présent sur les médias sociaux, mais il existe des différences importantes entre les différentes plateformes numériques en ce qui concerne sa prévalence et la manière dont il y est représenté¹⁹⁷. Les représentations positives de l'alcool sur les médias sociaux influencent les attitudes et les normes perçues¹⁹⁸. L'exposition à des contenus liés à l'alcool et le partage de ces contenus sont associés à une consommation d'alcool plus élevée, ce qui crée une boucle de renforcement bidirectionnelle¹⁹⁹.

Les différences individuelles, telles que les traits de personnalité, le contexte social et le stade de développement, modèrent cette relation. Le contexte familial peut atténuer ces effets, un discours dissuasif des parents et des pairs par rapport à l'alcool pouvant tempérer l'influence des contenus en ligne liés à l'alcool²⁰⁰. Les futures priorités de recherche consistent notamment à étendre les études au-delà des échantillons «WEIRD»^c, à clarifier les dynamiques temporelles et à examiner comment différents types de contenus (représentations positives, publicités et messages de prévention) interagissent avec les comportements des adolescents en matière de consommation d'alcool.

En ce qui concerne la toxicomanie, les données disponibles montrent que les contenus encourageant la consommation de substances ou en présentant activement l'usage sont largement répandus sur les médias sociaux. Ceux-ci pourraient influencer les attitudes, les comportements et la perception des risques liés à la consommation de substances, en particulier chez les enfants et les adolescents²⁰¹. Comme pour l'alcool, des études indiquent que les contenus publiés sur les médias sociaux en rapport avec les drogues sont associés à un risque accru de consommation de cannabis et de polyconsommation²⁰².

L'EXPOSITION À LA CRIMINALITÉ ET AUX CONTENUS ILLICITES EN LIGNE

Selon Europol, les enfants et les adolescents en ligne sont exposés à toute une série de crimes, notamment le pédopiéage, les abus sexuels sur mineurs, la radicalisation ou le recrutement à des fins d'actes violents et de terrorisme²⁰³. Ces risques sont accrus par la fréquentation des espaces en ligne par les mineurs²⁰⁴, ainsi que par leur exposition à des contenus préjudiciables ou abusifs, notamment l'accès à la pornographie dès le plus jeune âge²⁰⁵.

Des données collectées en Allemagne montrent que le racolage et les abus sexuels d'enfants en ligne sont nettement plus fréquents chez les jeunes générations récentes. Cela peut s'expliquer par une exposition accrue aux environnements numériques, ainsi que par la prolifération des médias sociaux au cours des dernières décennies. Ces résultats soulignent la nécessité de mettre en place des mesures de prévention urgentes et ciblées pour lutter contre les risques auxquels les enfants et les adolescents sont exposés en ligne²⁰⁶.

c. Échantillons démographiques tirés exclusivement de sociétés occidentales, éduquées, industrialisées, riches et démocratiques (WEIRD).

LES CONTENUS À CARACTÈRE PÉDOPORNOGRAPHIQUE

Au cours des dernières décennies, les médias sociaux+ ont joué un rôle central dans la prolifération des contenus pédopornographiques, ainsi que dans leur production, leur diffusion et leur consommation. En 2025, 63 % de l'ensemble des pages web à caractère pédopornographique repérées par l'Internet Watch Foundation étaient hébergées dans des États membres de l'Union européenne.

Selon les données 2025 du Centre national américain pour les enfants disparus et exploités (NCMEC), le pédopiégeage en ligne connaît une progression alarmante, le nombre de signalements ayant augmenté de 158 % au cours des trois dernières années. Les délinquants utilisent systématiquement les médias sociaux, les applications de messagerie et les plateformes de jeux pour entrer en contact avec des mineurs et se livrer à des activités de pédopiégeage. Ces interactions en ligne débouchent souvent sur une exploitation dans la vie réelle, ce qui démontre l'existence d'un lien étroit entre le pédopiégeage en ligne et la perpétration d'infractions connexes hors ligne.

Les avancées technologiques, notamment l'IA générative, amplifient les risques et accélèrent la propagation des abus potentiels. La prolifération de l'IA a entraîné une augmentation exponentielle du nombre de contenus pédopornographiques générés par cette technologie, le nombre de signalements étant passé de 5 000 cas en 2023 à 1,3 million en 2025²⁰⁷.

Rien qu'entre 2024 et 2025, le nombre de vidéos à caractère pédopornographique générées par l'IA a été multiplié par plus de 26. 65 % de ces vidéos étaient classées dans la catégorie A, qui constitue la forme la plus grave d'abus. Ces données mettent en évidence la menace que représentent les environnements des médias sociaux+ et l'IA générative en permettant la prolifération rapide de matériel pédopornographique.

La consommation de contenus artificiels réalistes peut renforcer des intérêts sexuels existants. Selon une enquête réalisée en 2021 par Protect Children Finland, 44 % des 5 171 personnes interrogées ont déclaré que le visionnage de contenus pédopornographiques les avait incitées à envisager de prendre contact avec des mineurs, et 37 % ont indiqué avoir effectivement tenté d'entrer en contact avec des enfants²⁰⁸.

Les jeunes filles peuvent être particulièrement exposées à des préjudices. En 2025, 97 % des images pédopornographiques générées par l'IA recensées par l'Internet Watch Foundation représentaient des filles²⁰⁹. Les adolescentes âgées de 12 à 18 ans peuvent être particulièrement vulnérables.

L'exploitation sexuelle en ligne est également étroitement liée à la traite des êtres humains. Les services numériques peuvent faciliter le recrutement, le contrôle et la monétisation des victimes, y compris dans le cadre d'opérations à grande échelle impliquant des abus diffusés en direct. Cette forme d'exploitation est l'une de celles qui connaissent la croissance la plus rapide au niveau mondial, favorisée par l'anonymat. Le préjudice causé aux victimes est grave et durable.

Les victimes font état de séquelles psychologiques à long terme, notamment d'anxiété, de honte et d'une peur persistante d'être reconnues²¹⁰. La diffusion continue de ces contenus sur Internet prolonge indéfiniment la victimisation, ce qui signifie que le préjudice se poursuit même une fois que l'abus initial a cessé.

Selon une étude interne menée par le Centre commun de recherche (CCR) de la Commission européenne, bien que les plateformes de médias sociaux ne soient pas les principaux hébergeurs de contenus pédopornographiques, elles peuvent être utilisées pour les diffuser, souvent par le biais de liens vers des sites externes ou de canaux cryptés.

Les systèmes algorithmiques intégrés aux plateformes de médias sociaux peuvent amplifier la visibilité des contenus pédopornographiques, les rendant ainsi plus faciles à trouver et plus accessibles aux utilisateurs, y compris aux auteurs de ces actes et aux mineurs.

D'autres contenus mettant en scène des mineurs, bien qu'ils ne constituent pas nécessairement du matériel pédopornographique, peuvent, une fois présents sur les médias sociaux, être exploités par des délinquants et accroître les risques encourus par les enfants et les adolescents. Les risques pour les mineurs liés à l'exposition à du contenu pédopornographique comprennent des préjudices émotionnels et psychologiques, de l'anxiété, de la dépression et des traumatismes.

Pour les enfants et les adolescents qui ont déjà subi des abus sexuels, les environnements en ligne peuvent accroître le risque de revictimisation²¹¹. La disponibilité et la diffusion continues de contenus pédopornographiques font que les victimes peuvent revivre ces abus à maintes reprises, bien longtemps après la fin de l'infraction initiale²¹². Contrairement à ce qui se passe dans de nombreuses formes de victimisation hors ligne, les contenus numériques peuvent être copiés, partagés et consultés indéfiniment, ce qui crée une source permanente de détresse et d'incertitude pour les victimes, qui ont souvent conscience que les images ou vidéos de la maltraitance qu'elles ont subie continuent de circuler.

Les données disponibles suggèrent en outre que les personnes ayant subi des abus sexuels pendant leur enfance pourraient être particulièrement vulnérables aux expériences préjudiciables en ligne²¹³. Les abus sexuels subis pendant l'enfance ont été associés à une participation accrue à des comportements à haut risque sur l'internet, à une plus grande exposition à des contenus à caractère sexuel en ligne, à des taux plus élevés de victimisation par cyberharcèlement et à un risque accru de revictimisation trouvant son origine en ligne²¹⁴. Ces vulnérabilités pourraient refléter l'impact à long terme d'un traumatisme sur le développement psychosocial et l'image de soi sur le plan sexuel, plutôt que le seul comportement individuel²¹⁵.

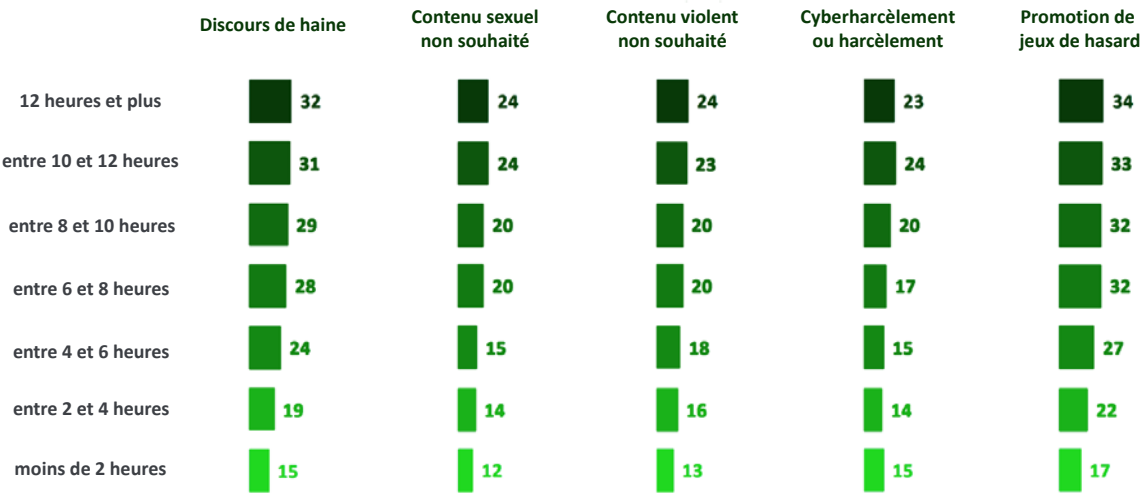
Une exposition répétée à des contenus à caractère sexuel ou associés à l'exploitation en ligne peut donc aggraver les symptômes liés au traumatisme, entraver le processus de guérison et augmenter le risque de nouvelle victimisation. Par ailleurs, l'exposition à des contenus pédopornographiques peut contribuer à la normalisation de comportements sexuels d'exploitation chez les mineurs, augmentant ainsi le risque que des enfants vulnérables deviennent la cible de nouveaux abus ou de nouvelles formes de contrainte. Empêcher la diffusion de contenus pédopornographiques est non seulement essentiel pour mettre fin aux abus en cours, mais aussi pour réduire le risque de victimisation répétée et favoriser le rétablissement à long terme des enfants et adolescents concernés²¹⁶.

Les mineurs qui sont exposés à ce type de contenu ou qui font l'objet d'une manipulation sur les médias sociaux+ courent un risque accru d'être eux-mêmes victimes d'exploitation ou d'abus. Une exposition répétée à du contenu pédopornographique peut désensibiliser les mineurs à ses effets néfastes, ce qui peut conduire à une banalisation des comportements d'exploitation.

Les enfants et les adolescents ayant déjà été victimes d'abus sexuels courent un risque accru d'être à nouveau victimes d'abus en ligne. Les données disponibles indiquent qu'un passé d'abus sexuels subis pendant l'enfance est associé à une vulnérabilité accrue face aux sollicitations et aux abus sexuels facilités par les technologies, ce qui souligne la nécessité de mettre en place des mesures de protection ciblées pour ce groupe²¹⁷.

Graphique 3: Plus les adolescents passent de temps devant leurs écrans, plus ils sont exposés à un nombre croissant de contenus indésirables et illégaux.

Question: Au cours des 3 derniers mois, avez-vous vu ou vécu une ou plusieurs des situations suivantes en utilisant les médias sociaux^d



Source: Commission européenne (2026). Impact d'une utilisation excessive des écrans et des médias sociaux sur la santé mentale des jeunes – juin 2026 – enquête Eurobaromètre.

**LA RADICALISATION ET LE RECRUTEMENT À DES FINS
D'ACTES VIOLENTS ET DE TERRORISME**

Les environnements des médias sociaux+ jouent un rôle important dans la radicalisation et le recrutement de mineurs en vue de la perpétration d'actes de terrorisme et d'extrémisme violent. Les médias sociaux, les services de messagerie cryptée et les communautés en ligne sont utilisés pour diffuser de la propagande, créer des réseaux et dialoguer directement avec les mineurs.

Le rapport 2025 sur la situation et les tendances du terrorisme dans l'UE révèle que près d'un tiers des suspects arrêtés dans l'UE en 2024 pour des infractions liées au terrorisme étaient des mineurs ou de jeunes adultes²¹⁸. Sur les 133 jeunes suspects signalés, 70 avaient moins de 18 ans. La plupart des jeunes suspects étaient liés au terrorisme djihadiste, suivi du terrorisme de droite et de l'extrémisme violent.

Le recrutement peut commencer dès le plus jeune âge: il y a eu des cas documentés impliquant des enfants de 8 ou 9 ans. Les enfants et les adolescents sont particulièrement vulnérables aux stratégies de recrutement en ligne adoptées par les organisations criminelles et les groupes terroristes, qui utilisent souvent les univers de jeux vidéo et les forums en ligne pour attirer les mineurs vers ces activités.

Les données disponibles montrent que les mineurs condamnés pour des infractions terroristes dans l'Union européenne peuvent être amenés à suivre un processus d'auto-radicalisation en ligne, les contenus générés par des algorithmes jouant un rôle clé dans le renforcement des idées radicales. Une exposition régulière à des contenus violents en ligne peut conduire à une normalisation dangereuse et à une désensibilisation générale face à la souffrance et aux préjudices infligés aux êtres humains²¹⁹.

d. Remarque: Les chiffres représentent le pourcentage (%) de personnes interrogées ayant signalé des risques, en fonction du temps passé devant les écrans (pendant le week-end).

L'affaire «White Tiger» [voir l'encadré ci-dessous] illustre comment les plateformes en ligne peuvent permettre à des réseaux criminels et à des individus d'attirer des mineurs dans des réseaux d'abus en ligne, facilitant ainsi l'exploitation, le pédopiéage et la violence psychologique.

L'AFFAIRE «WHITE TIGER»

L'affaire «White Tiger» porte sur un suspect arrêté en Allemagne durant l'été 2025 et qui aurait été identifié comme une figure de proue du réseau «764», un groupe extrémiste nihiliste violent actif en ligne. Agissant sous le pseudonyme de «White Tiger», le suspect est accusé d'avoir commis plus de 200 infractions à l'encontre de plus de 30 enfants et adolescents ^e. Le suspect était âgé de 16 et 19 ans, respectivement, au moment où il aurait commis les infractions qui lui sont reprochées.

Parmi les infractions présumées figure l'incitation au suicide d'un garçon de 13 ans originaire des États-Unis, diffusé en ligne en direct en 2022. On peut également parler du pédopiéage dont ont fait l'objet des jeunes âgés de 11 à 15 ans qui ont été incités à s'automutiler en ligne devant des spectateurs, ainsi que de la production de contenus pédopornographiques. Des victimes ont été identifiées dans plusieurs pays, principalement en Allemagne, aux États-Unis, au Royaume-Uni et au Canada. Le suspect est accusé d'avoir délibérément repéré des enfants et des adolescents vulnérables, isolés ou en détresse émotionnelle, notamment des personnes en phase de découverte de leur identité LGBTIQ+.

Grâce à des techniques de pédopiéage rapide, le suspect aurait instauré d'intenses dépendances affectives, isolant progressivement les victimes de leur réseau de soutien dans la vie réelle. Une fois l'enfant isolé, le pédopiéage s'est transformé en une forme pernicieuse de radicalisation vers des idéologies extrémistes violentes et en torture psychologique. Le procès du suspect s'est ouvert en Allemagne en 2026. Le ministère public se heurte à des difficultés en raison des dimensions transnationales et virtuelles de l'affaire.

Le réseau 764 recourt à des pratiques d'extorsion brutales, à des menaces de divulgation d'informations personnelles et à des manœuvres de manipulation psychologique pour saper le sentiment d'autonomie de ses victimes. Les auteurs ont systématiquement utilisé à des fins malveillantes les services numériques grand public très prisés des mineurs. Les adolescents ont également été contraints d'exécuter des ordres de plus en plus dangereux, de filmer des actes humiliants et d'adopter l'idéologie nihiliste du groupe comme une forme perverse de reconnaissance.

L'une des principales caractéristiques est que les victimes sont souvent contraintes, sous la menace de chantage, à devenir elles-mêmes des auteurs d'abus, forcées par le réseau à repérer, à manipuler et à exploiter d'autres mineurs. Cette dynamique illustre le chevauchement entre la victimisation des enfants et la délinquance juvénile, lorsque des mineurs contraints sont utilisés pour commettre des crimes contre d'autres enfants ou pour les inciter à s'automutiler. La fluidité idéologique, l'imbrication des préjugés en ligne et l'intensification progressive des comportements d'automutilation et de violence, associées à la nature privée des espaces en ligne, entravent les efforts visant à détecter et à traduire en justice les réseaux extrémistes violents en ligne.

^e. Le procès est toujours en cours. Les faits reprochés sont présumés et ne préjugent en aucun cas de l'issue de la procédure judiciaire.

L'UTILISATION (ABUSIVE) DES DONNÉES RELATIVES À DES MINEURS

Les enfants et les adolescents sont confrontés à plusieurs risques lorsqu'ils utilisent les médias sociaux⁺, notamment en ce qui concerne la collecte et l'utilisation de leurs données personnelles. Le profilage des mineurs constitue une préoccupation majeure. Le comportement des utilisateurs sur les médias sociaux et autres services numériques est généralement suivi, à diverses fins, à l'aide de cookies et de technologies de suivi similaires. Parmi les finalités de ce type de suivi, celle qui porte le plus atteinte à la vie privée est le suivi intersite à des fins de publicité personnalisée. De nombreuses plateformes de médias sociaux collectent des données à caractère personnel non seulement par le biais de cookies installés sur les appareils, mais aussi via l'utilisation de leurs serveurs, à une échelle susceptible de porter atteinte à la vie privée des mineurs. Dans certains cas, les fournisseurs de services numériques et les annonceurs peuvent collecter des données provenant de plusieurs sources différentes^f.

Ces pratiques permettent aux fournisseurs de dresser un tableau complet du comportement, des préférences, des centres d'intérêt, des déplacements et des activités en ligne des mineurs^g. Elles peuvent également révéler des aspects privés du mode de vie ou des convictions d'un enfant ou d'un adolescent, même si les mineurs n'ont pas fourni directement ces informations. La collecte généralisée de données peut réduire le contrôle des mineurs sur leurs données et les exposer à des risques imprévus, notamment à des pressions les incitant à effectuer des achats intégrés à l'application ou à souscrire à des services supplémentaires.

Si les enfants peuvent se prévaloir du droit inconditionnel à l'oubli prévu par le RGPD²²⁰, ce droit doit être invoqué par le mineur après que le traitement a déjà eu lieu. Bien entendu, cela implique également que les enfants soient capables de comprendre ce droit et de savoir comment l'exercer.

Dans ce contexte, les mineurs sont confrontés à des risques liés à leur utilisation des médias sociaux et des services numériques, qui peuvent intégrer des systèmes de recommandation et des algorithmes. Ces systèmes s'appuient souvent sur des données comportementales et l'activité de recherche pour générer des flux de contenu et des publicités personnalisés. Ils peuvent également orienter les mineurs vers des contenus préjudiciables ou inappropriés, conçus pour les inciter à y passer beaucoup de temps. Ces pratiques renforcent l'exposition des enfants et des adolescents aux risques, ainsi que la possibilité de développer des comportements compulsifs ou addictifs.

Dans les deux cas, les mineurs peuvent ne pas comprendre que leurs données à caractère personnel sont collectées, ni l'ampleur de cette collecte, ni à quelles fins leurs données sont utilisées. De telles pratiques rendent plus difficile de déterminer si le consentement des enfants a été «donné librement», un principe fondamental de la notion de consentement au sens du RGPD.

Une autre préoccupation concerne l'utilisation des données de géolocalisation des mineurs, qui peuvent être enregistrées par des applications courantes et quotidiennes, telles que les applications de mobilité et de météo, et qui font fréquemment l'objet d'échanges entre des courtiers en données à l'échelle mondiale. Si la localisation d'un enfant ou d'un adolescent peut être suivie ou identifiée, il existe un risque que ses données à caractère personnel soient utilisées à mauvais escient, ce qui pourrait avoir des conséquences négatives sur sa sécurité physique et son bien-être, tant en ligne que dans la vie réelle.

^f. Voir, par exemple, l'affaire *Meta Platforms Inc c. Bundeskartellamt* (C-252/21).

^g. *Meta Platforms Inc. / Bundeskartellamt* (C-252/21).

Bien que l'utilisation des données de géolocalisation soit généralement soumise au consentement^h, les mineurs peuvent donner leur consentement sans surveillance, par exemple lors de la configuration d'une application téléchargée sur leur téléphone, sans que ce consentement soit validé par une vérification de leur âge.

Enfin, les violations de données peuvent avoir toute une série de conséquences néfastes pour les mineurs, susceptibles d'entraîner un préjudice physique, matériel ou moral²²¹. This may include children's loss of control of their personal data, the limitation of their rights, discrimination, identity theft or fraud, financial loss, and the unauthorised reversal of pseudonymisation. It may also include other significant economic or social disadvantages. Cela peut notamment inclure la perte de contrôle par les enfants sur leurs données à caractère personnel, la restriction de leurs droits, la discrimination, l'usurpation d'identité ou la fraude, des pertes financières, ainsi que la levée non autorisée de la pseudonymisation. Cela peut également inclure d'autres désavantages économiques ou sociaux importants.

h. Pour les données de géolocalisation générées dans le cadre de services de téléphonie traditionnels (le lieu à partir duquel un appel mobile a été passé ou un SMS envoyé), cela découle de l'article 9 de la directive «vie privée et communications électroniques». En ce qui concerne les données de géolocalisation obtenues par d'autres moyens (généralement la fonction de localisation GPS de l'appareil mobile), elles seraient soumises au RGPD et pourraient reposer sur des fondements juridiques différents. Toutefois, compte tenu du caractère intrusif des données de géolocalisation pour la vie privée, l'ancien groupe de travail «Article 29» sur la protection des données et le Comité européen de la protection des données (CEPD) estiment que le consentement est nécessaire.

LES JEUX VIDÉO

Les jeux vidéo n'offrent pas seulement aux enfants et aux adolescents un divertissement, mais aussi des espaces sociaux où ils peuvent entrer en contact et communiquer avec d'autres personnes en ligne. Certaines données suggèrent que les jeux vidéo peuvent être bénéfiques, dans la mesure où ils favorisent des comportements prosociaux²²², et contribuent à la formation de communautés, tout en servant d'exutoire²²³. On estime actuellement que 80 % des mineurs (âgés de 2 à 18 ans) consacrent 30 % de leur temps de loisirs aux jeux vidéo²²⁴.

Les jeux vidéo se présentent sous des formes très variées et comportent des risques divers pour les mineurs. Plusieurs des jeux les plus populaires proposent des fonctionnalités de type «plateforme». La communication ouverte via ces services peut exposer les mineurs à des risques, notamment le cyberharcèlement, le pédopiégeage et la radicalisation²²⁵, ainsi que l'accès à des contenus préjudiciables ou inadaptés à leur âge. Les «jeux vidéo intermédiaires», par exemple, permettent aux utilisateurs de jouer et de créer leurs propres contenus ou jeux. Les contenus créés par des utilisateurs augmentent le risque que des mineurs soient exposés à des contenus inadaptés à leur âge.

Certaines plateformes proposent également des jeux. Tant les jeux vidéo que ces plateformes peuvent recourir à des pratiques commerciales telles que des «loot boxes» ou boîtes à butin, des mécanismes de progression payante, des achats intégrés et des monnaies virtuelles, qui peuvent être manipulatrices, entraîner des dépenses non souhaitées et susciter des comportements compulsifs ou addictifs²²⁶. En 2018, le trouble du jeu vidéoⁱ a été intégré à la 11e révision de la Classification Internationale des Maladies (CIM-11). Il semble particulièrement répandu chez les adolescents et les jeunes hommes entre 12 et 20 ans.

Une enquête a révélé que 12 % des adolescents étaient considérés comme présentant un risque de développer un comportement problématique vis-à-vis des jeux vidéo²²⁷. Ces données suggèrent également que les garçons âgés de 11 à 15 ans courent un risque accru d'utilisation problématique par rapport aux filles. Chez les adolescents, le trouble du jeu vidéo a été associé à des niveaux élevés de comportements d'extériorisation (tels que des comportements antisociaux et des problèmes de colère) et d'intériorisation (par exemple, une détresse émotionnelle et une faible estime de soi). Les adolescents souffrant d'un trouble du jeu vidéo peuvent présenter un risque accru de faibles résultats scolaires, de décrochage scolaire précoce, ainsi que de problèmes psychosociaux et de troubles du sommeil.

En juin 2026, le système paneuropéen de classification par âge des jeux vidéo, le PEGI, a ajouté de nouvelles catégories à ses critères de classification afin de tenir compte des risques liés aux interactions en ligne dans les jeux vidéo. Les jeux nouvellement soumis sont désormais classés selon des critères plus larges, portant à la fois sur le contenu et sur les fonctionnalités. Cela inclut les achats de contenu dans le jeu, les objets aléatoires payants, les fonctionnalités de communication et celles qui incitent à jouer de manière continue. Certaines de ces caractéristiques sont

i. Le trouble du jeu vidéo est défini comme un comportement de jeu qui se caractérise par «une perte de contrôle sur le jeu, une priorité accrue accordée au jeu, au point que celui-ci prenne le pas sur d'autres centres d'intérêt et activités quotidiennes, et par la poursuite ou la pratique croissante du jeu en dépit de répercussions dommageables». Voir: Organisation mondiale de la santé (2020). Comportements addictifs: Trouble du jeu vidéo.

désormais associées à des tranches d'âge spécifiques, ce qui permet de déterminer si un jeu vidéo doit faire l'objet d'une classification d'âge plus élevée.

Selon un représentant de l'organisme allemand «Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle» (USK), au moins un des nouveaux critères de l'USK a été appliqué à environ 30 % de l'ensemble des jeux qui ont été soumis depuis la mise à jour du système. Parmi ceux-ci, environ un sur trois s'est vu attribuer une classification d'âge plus élevée en conséquence²²⁸.

CARACTÉRISTIQUES COMMUNES DES MÉDIAS SOCIAUX+ ET RISQUES ASSOCIÉS

Les médias sociaux et les autres services numériques présentent de grandes différences, mais partagent un ensemble de caractéristiques communes. L'OCDE²²⁹ et les chercheurs ont mis au point différentes classifications des risques auxquels les enfants et les adolescents peuvent être exposés en ligne. La classification 5-C aide les fournisseurs de médias sociaux et autres services numériques, les milieux universitaires et les décideurs politiques à mieux comprendre et évaluer les risques auxquels sont exposés les mineurs en ligne²³⁰.

La classification 5-C comprend cinq catégories:

- // Risques liés à la conduite: les risques pour les mineurs de participer à des comportements préjudiciables, d'en être témoins ou d'en être victimes;
- // Risques liés aux contacts: les risques pour les mineurs de rencontrer ou d'être pris pour cible par des acteurs malveillants en ligne;
- // Risques liés au contenu: les risques de tomber sur des contenus préjudiciables;
- // Risques liés aux contrats: les risques pour les mineurs de conclure un contrat potentiellement préjudiciable;
- // Risques transversaux ou communs (abrévés par «cc» dans le tableau ci-dessous): risques pour la santé, la vie privée et le traitement équitable (non-discrimination) des mineurs.

Le Centre européen pour la transparence des algorithmes (ECAT)²³¹ a établi un lien entre plusieurs fonctionnalités communes et les risques de la classification 5-C dans une matrice de protection des mineurs en ligne, présentée dans le tableau ci-dessous. Il est important de noter qu'en fonction de leur âge, les mineurs sont exposés à différents niveaux de risque par ces fonctionnalités²³².

FONCTIONNALITÉS COMMUNES ET RISQUES 5-C ASSOCIÉS

Fonctionnalités	Description	Catégories de risques (5-C)
Publicité	Les contenus promotionnels présentés aux utilisateurs, souvent pour promouvoir des produits ou des services.	contenu, conduite, contrats, cc-santé, cc-vie privée, cc-discrimination
Contrôle / vérification de l'âge	Méthodes utilisées pour confirmer l'âge des utilisateurs afin de s'assurer qu'ils répondent aux exigences de la plateforme en matière d'âge.	contenu, cc-santé, cc-vie privée, cc-discrimination
Dialogueurs IA	Systèmes automatisés qui simulent une conversation avec les utilisateurs au moyen de l'intelligence artificielle.	contenu, cc-santé
Filtres beauté	Outils qui améliorent ou modifient l'apparence d'un utilisateur sur des photos ou des vidéos.	cc-santé
Commentaires / avis	Retours d'information ou réflexions sur des contenus ou des publications.	contenu, conduite, contrats, cc-santé, cc-vie privée
Pratiques commerciales	Stratégies et actions mises en œuvre par les médias sociaux+ pour promouvoir et vendre des produits ou des services	conduite
Recommandations de contacts	Suggestions visant à inciter les utilisateurs à entrer en contact avec d'autres utilisateurs sur les médias sociaux+.	contacts, cc-santé, cc-vie privée
Recommandations de contenus	Suggestions proposées aux utilisateurs.	contenu, cc-santé, cc-vie privée, cc-discrimination
Paramètres par défaut	Configurations initiales des médias sociaux+ qui sont en place lorsqu'un utilisateur y accède pour la première fois.	contenu, cc-vie privée
Contenu éditorial	Contenu créé par des rédacteurs ou des éditeurs professionnels pour une plateforme en ligne.	contenu
IA générative	Intelligence artificielle générative qui crée des contenus ou des données.	conduite, contenu, cc-santé, cc-vie privée
Géolocalisation	Utilisation des données pour déterminer la localisation physique d'un utilisateur.	cc-santé, cc-vie privée
Boîtes à butin	Objets virtuels contenant des récompenses aléatoires, souvent achetés avec de l'argent réel.	conduite, cc-santé
Places de marché	Médias sociaux+ où les utilisateurs peuvent acheter et vendre des biens ou des services.	contenu, conduite, contrats, cc-santé
Notifications	Alertes ou messages qui informent les utilisateurs des activités ou des mises à jour sur la plateforme.	cc-santé
Interface de conception en ligne	Mise en page et fonctionnalités des médias sociaux+.	cc-santé
Contrôle parental	Outils permettant aux tuteurs de surveiller et de gérer les activités en ligne des mineurs.	cc-santé, cc-vie privée
Messages privés	Communications entre utilisateurs qui ne sont pas visibles publiquement.	contacts, contrats
Signalements et voies de recours	Mécanismes permettant aux utilisateurs de signaler les problèmes préjudiciables sur une plateforme afin d'y remédier.	conduite, contenu, cc-vie privée, cc-discrimination
Conditions générales	-	contrats
Contenu généré par l'utilisateur	Tout type de contenu (texte, vidéos, images, avis ou commentaires) créé et partagé par les utilisateurs sur les médias sociaux+.	conduite, contenu, cc-santé, cc-vie privée

Source: MANOLIOS, S., *Online Minor Protection Matrix*, CHAUDRON, S., SALA, A. et GOMEZ, E. (éditeurs), Office des publications de l'Union européenne, Luxembourg, 2026, JRC147657.

Recommandations

Malgré les défis que cela représente, les politiques visant à promouvoir la sécurité des enfants en ligne doivent être conçues en tenant compte de leurs besoins et de leur stade de développement, de manière à prendre en considération les situations et les contextes sociaux et individuels complexes et hétérogènes des enfants et des adolescents. Dans un monde de plus en plus numérisé, que les mineurs soient ou non considérés comme des «utilisateurs actifs», ils sont souvent exposés de manière passive aux médias sociaux+ par leurs principaux adultes responsables dès les tout premiers jours de leur vie.

Le défi pour les décideurs politiques consiste à traduire cette complexité en mesures ciblées, tout en garantissant une mise en œuvre et une évaluation efficaces. Il est essentiel de disposer de données solides sur les risques et les préjudices liés aux différents médias sociaux et autres services numériques, afin de prendre des mesures éclairées pour protéger les mineurs et leur permettre de s'autonomiser en ligne. Les options, fonctionnalités ou formats spécifiques mis en œuvre sur les médias sociaux+ peuvent être nuisibles dans une mesure différente, en fonction de la situation sociale et personnelle d'un enfant ou d'un adolescent.

Les mineurs appartenant à une minorité raciale, ethnique ou religieuse, d'origine immigrée, membres de la communauté LGBTQ+, ou présentant des besoins éducatifs particuliers, un handicap ou des problèmes de santé mentale préexistants peuvent être particulièrement exposés aux préjudices en ligne. Cette exposition est amplifiée par les services numériques préjudiciables, manipulateurs ou addictifs dans leur conception ou leurs contenus. Au fur et à mesure que ces caractéristiques des médias sociaux+ évoluent, il devrait en aller de même pour la recherche et la collecte de données probantes.

Pour que cette recherche aboutisse, un ingrédient est essentiel: des données fiables, provenant directement de la source – les fournisseurs eux-mêmes. Ce n'est qu'en ayant accès à des données pertinentes que les chercheurs, les éducateurs et les décideurs politiques peuvent comprendre les risques systémiques, surveiller les menaces émergentes et mettre en place des mesures de protection adaptées.

L'Union européenne a pris des mesures importantes pour faciliter la recherche grâce à un accès pertinent, proportionné et efficace aux données des plateformes en ligne, notamment dans le cadre de la législation sur les services numériques, qui facilite l'accès tant aux données publiques qu'aux données non publiques afin d'étudier les risques systémiques touchant les mineurs en ligne. En s'appuyant sur ce cadre existant et sur les mesures que les fournisseurs devraient prendre [\[voir également les recommandations au chapitre 4\]](#), les recommandations suivantes pourraient être envisagées:

«Les recommandations concernant l'utilisation des médias sociaux par les enfants et les adolescents devraient s'appuyer sur des données factuelles et se fonder sur les meilleures études scientifiques disponibles.»

— PROF. CHRISTOPH PIEH,
CHEF DU DÉPARTEMENT DE
MÉDECINE PSYCHOSOMATIQUE ET DE
PSYCHOTHÉRAPIE, UNIVERSITÉ DE
FORMATION CONTINUE DE KREMS

RECOMMANDATION 1**S'appuyer sur des données probantes dans des domaines où la recherche est insuffisante pour renforcer la base factuelle des politiques**

Les chercheurs devraient davantage s'appuyer sur des données probantes concernant les risques et les possibilités liés à l'utilisation des médias sociaux+ par les enfants et les adolescents dans des domaines où la recherche est insuffisante. Parmi les principaux domaines à renforcer figurent les incidences hétérogènes de l'utilisation des médias sociaux+ par les mineurs tout au long de leur développement, l'utilisation de l'argent en ligne par les mineurs (notamment sur les places de marché en ligne), les outils d'IA (y compris les compagnons virtuels) et la conception éthique des médias sociaux+. Des études contrôlées sur les utilisateurs de médias sociaux et de services numériques spécifiques sont importantes pour étudier l'incidence de certaines caractéristiques de conception ou d'un groupe de caractéristiques de conception. Afin de clarifier les effets causaux de certaines caractéristiques, il convient de mettre en place des essais contrôlés randomisés (ECR). Les fournisseurs ont la responsabilité importante de faciliter la réalisation de ces études en donnant accès à des chercheurs indépendants.

Les effets positifs potentiels de l'utilisation des médias sociaux+, par exemple dans des contextes structurés d'accompagnement ou d'éducation, représentent un autre domaine qui mériterait d'être étudié plus en profondeur. Il conviendrait également d'étudier plus en détail les facteurs sociaux et individuels qui influencent l'impact de l'utilisation des médias sociaux+ sur le développement des mineurs, ainsi que les interactions entre ces facteurs. Ces informations sont indispensables pour éclairer et renforcer l'élaboration de politiques fondées sur des données probantes visant à promouvoir la sécurité et l'autonomisation des enfants en ligne.

RECOMMANDATION 2**Les médias sociaux et autres services numériques devraient associer activement une expertise universitaire indépendante à la conception des stratégies et outils d'atténuation des risques**

Au-delà du respect des règles applicables, les fournisseurs de médias sociaux et autres services numériques devraient associer activement des experts indépendants et des mineurs à la conception de leurs stratégies et outils d'atténuation des risques, ainsi qu'à l'élaboration de fonctionnalités et de services spécifiques destinés aux mineurs en ligne. Il convient de faire appel à des experts issus d'un large éventail de disciplines et utilisant des méthodologies variées afin de garantir des conclusions solides et bien fondées.

RECOMMANDATION 3**Mettre à disposition un financement à long terme pour la recherche longitudinale européenne à grande échelle et continuer à soutenir les essais contrôlés randomisés**

Des exemples tels que l'étude ABCD (North American Adolescent Brain Cognitive Development Study ou «Étude sur le développement cognitif du cerveau de l'adolescent nord-américain») pourraient inspirer la recherche longitudinale européenne à grande échelle sur la sécurité des enfants en ligne. Disposer de données longitudinales européennes à grande échelle (couvrant une période de dix ans ou plus) permet de soutenir une approche développementale et neurobiologique de la sécurité des enfants en ligne. Ces données contribueraient à combler les lacunes dans la recherche européenne, qui produit des résultats encore largement corrélationnels en ce qui concerne l'incidence de l'utilisation des médias sociaux+ sur le développement et la santé physique et mentale des mineurs, ainsi que sur leur exposition aux dommages en ligne.

Les essais contrôlés randomisés sont également essentiels pour renforcer la base factuelle des politiques. Le financement de la recherche devrait soutenir explicitement les approches développementale et psychopathologique, qui étudient la sensibilité des mineurs aux risques en ligne, influencés par des facteurs sociaux et individuels tout au long de l'enfance et de l'adolescence.

RECOMMANDATION 4**Investir dans des infrastructures de recherche européennes sécurisées et partagées afin de permettre un accès sûr aux données des mineurs**

L'Union européenne et ses États membres devraient investir dans des infrastructures de recherche européennes sécurisées et partagées, fondées sur les principes directeurs FAIR [voir ci-dessous], permettant aux chercheurs et aux décideurs politiques d'accéder également à des données sensibles et non publiques sur la protection des mineurs en ligne, dans le plein respect de la législation applicable en matière de protection de la vie privée et des données.

Les infrastructures partagées devraient intégrer les principes directeurs FAIR (faciles à trouver, accessibles, interopérables et réutilisables)^j en ce qui concerne la gestion et la gérance des données scientifiques afin de garantir la robustesse, la fiabilité et la réutilisabilité des données et des travaux de recherche. Collaborer avec la communauté scientifique afin de garantir l'amélioration continue et la disponibilité des données, ainsi que le recours à des innovations méthodologiques.

Les fournisseurs de médias sociaux et autres services numériques devraient être encouragés à contribuer au développement d'infrastructures de recherche partagées afin de renforcer la base factuelle des mesures de protection des mineurs en ligne.

j. Les principes directeurs FAIR pour la gestion et la gérance des données scientifiques ont été introduits en 2016 dans une publication dans la revue *Scientific Data*. Ces principes visent à améliorer l'infrastructure soutenant la réutilisation des données universitaires en renforçant la capacité des machines et des personnes à trouver et à utiliser ces données. Voir: Wilkinson, M.D., et al. (2016). Les principes directeurs FAIR pour la gestion et la gérance des données scientifiques. *Scientific Data*, 3.

RECOMMANDATION 5**Renforcer le contrôle de l'application des règles relatives à l'accès des chercheurs aux données et au contrôle des données**

L'acte délégué de juillet 2025 relatif à l'article 40 du règlement sur les services numériques a ouvert, en principe, une nouvelle procédure permettant aux chercheurs agréés d'accéder aux données des plateformes en ligne. Ces données peuvent être utilisées pour mener des recherches contribuant à la détection, à l'identification et à la compréhension des risques systémiques, ainsi qu'à l'évaluation des mesures d'atténuation des risques visant à renforcer la sécurité des enfants en ligne.

Le succès de cette nouvelle procédure dépendra du respect de la réglementation par les médias sociaux et autres fournisseurs de services numériques et de la capacité des régulateurs à faire appliquer cette réglementation de manière effective. Il dépendra également de la variété des services couverts, ainsi que de la qualité des données fournies et de leur disponibilité dans le temps. La Commission devrait évaluer la performance opérationnelle des exigences en matière d'accès aux données et de contrôle des données prévues à l'article 40 après l'expérience initiale acquise par les chercheurs au titre de l'acte délégué. Cette évaluation est essentielle pour garantir que les plateformes en ligne donnent suite aux demandes d'accès aux données à des fins de conformité, d'évaluation des risques et de recherche.

Les obligations en matière d'accès aux données ne sont pas seulement un élément clé de la boîte à outils en matière de transparence du règlement sur les services numériques, elles font également partie des responsabilités plus larges des fournisseurs de médias sociaux et d'autres services numériques en matière d'atténuation des risques. Les plateformes de plus petite taille devraient également être encouragées à octroyer aux chercheurs un accès aux données, compte tenu des risques que ces plateformes présentent pour les mineurs et du rôle d'un contrôle indépendant dans la lutte contre ces risques. Le recours aux principes directeurs FAIR pour la gestion et la gérance des données scientifiques devrait constituer la norme pour la mise en œuvre de l'article 40.

03

Protéger les mineurs dans un environnement des médias sociaux+ qui évolue rapidement

Le chapitre précédent a examiné les différents risques auxquels les enfants et les adolescents sont exposés du fait de leur utilisation des médias sociaux et autres services numériques, tant pour leur santé mentale et physique que pour leur bien-être, ainsi que la manière dont ces risques s'articulent avec des facteurs sociaux et individuels pour accroître l'exposition des mineurs aux dangers.

Ce chapitre examine comment la législation en vigueur et les outils dont disposent actuellement l'Union européenne et ses États membres permettent de faire face à ces risques et de renforcer la sécurité des enfants en ligne.

Cette analyse s'appuie sur les troisième et quatrième des six principes directeurs présentés par les coprésidents afin d'orienter les efforts visant à renforcer la sécurité des enfants en ligne: 3) la protection des mineurs et 4) la responsabilité des médias sociaux et autres prestataires de services numériques et les droits des consommateurs. Ce chapitre commence par passer en revue les principaux instruments et outils législatifs dont disposent l'UE et les États membres, en mettant en avant des exemples de mise en œuvre réussie à ce jour.

Les principaux instruments législatifs de l'Union en matière de sécurité des enfants en ligne ont constitué l'un des principaux points de départ de la réflexion des coprésidents sur la manière de renforcer la protection des mineurs en ligne. La compréhension du contenu et de la portée des outils les plus efficaces au niveau de l'Union européenne, ainsi que l'identification des lacunes dans la législation et/ou dans sa mise en œuvre, figuraient également parmi les principaux thèmes abordés lors des réunions du groupe spécial.

Il est largement admis que l'Union européenne a mis en place un cadre législatif solide; toutefois, les technologies évoluent rapidement, les modèles économiques s'adaptent, de nouvelles fonctionnalités apparaissent, et les régulateurs doivent s'adapter en conséquence, que ce soit pour faire respecter les règles existantes ou pour combler les lacunes. La protection des mineurs dans un environnement des médias sociaux+ qui évolue rapidement nécessite une évaluation et une vigilance permanentes pour ne pas se laisser distancer.

Dans la section «Questions en instance», plusieurs domaines sont recensés dans lesquels les instruments et outils existants doivent être renforcés. Ce chapitre se termine par une série de recommandations visant à renforcer l'application de ces instruments existants et à mieux lutter contre les pratiques préjudiciables, ainsi que contre les caractéristiques et fonctionnalités déployées par les médias sociaux et autres services numériques, afin de renforcer la protection des enfants en ligne.

La nécessité d'une protection des enfants en ligne adaptée selon leur âge

Comme indiqué au chapitre 1, une approche efficace de la sécurité des enfants en ligne doit reposer sur la prise en considération du fait que le développement des enfants et des adolescents se déroule par phases. À différents moments de leur parcours vers l'âge adulte, les mineurs sont particulièrement exposés à des risques spécifiques. Le développement des capacités des enfants et des adolescents détermine, en partie, la mesure dans laquelle ils sont équipés pour faire face à ces risques.

Cette analyse prend comme point de départ les cadres internationaux et européens respectifs en matière de droits de l'enfant^a. Les mesures visant à promouvoir la sécurité des enfants en ligne doivent être fondées sur la reconnaissance des droits de l'enfant. L'évolution des rôles des adultes responsables et des éducateurs dans la surveillance de l'utilisation des médias sociaux et des autres services numériques par les mineurs doit également être mieux prise en considération dans les instruments de protection de l'enfance.

La dynamique politique croissante visant à restreindre l'accès et l'utilisation par les enfants et les adolescents aux médias sociaux et autres services numériques potentiellement préjudiciables constitue un pas dans la bonne direction pour mettre en place une approche de la sécurité des enfants en ligne qui soit davantage adaptée à leur développement. Les premiers résultats dans les pays qui ont introduit des interdictions générales en fonction de l'âge pour l'accès aux médias sociaux (par exemple, l'Australie) révèlent que la plupart des mineurs trouvent le moyen de contourner ces interdictions²³³.

Quelques mineurs se sont toutefois retirés des médias sociaux⁺ à risque et ont désormais plus de temps à consacrer à des activités hors ligne (comme le sport et les interactions sociales en face-à-face). Cela montre qu'un changement progressif des normes régissant l'utilisation par les mineurs des médias sociaux et autres services numériques est possible et doit être reconnu.

Toutefois, plusieurs défis restent à relever pour réussir à déployer des restrictions d'âge visant à renforcer la protection des mineurs en ligne et à leur permettre de tirer parti des opportunités offertes par le monde numérique. Ces défis seront examinés plus loin dans le présent chapitre, dans la section intitulée «Questions en instance».

a. En particulier, la convention des Nations unies relative aux droits de l'enfant et les observations générales du Comité des droits de l'enfant, la charte des droits fondamentaux de l'Union européenne et la stratégie de l'UE sur les droits de l'enfant.

Garantir la sécurité des fonctionnalités de conception en ligne

De plus en plus d'éléments démontrent les effets potentiellement néfastes de l'utilisation des médias sociaux et autres services numériques par les mineurs, comme indiqué au chapitre 2. Les risques auxquels sont exposés les enfants et les adolescents dans les environnements des médias sociaux+ ne doivent rien au hasard. Dans de nombreux cas, ils sont le résultat de choix délibérés de la part des fournisseurs de médias sociaux et autres services numériques, conçus pour maximiser l'interaction des utilisateurs, y compris celui des mineurs qui peuvent facilement y accéder. L'évolution permanente des médias sociaux+ de façon à susciter et maintenir l'interaction des utilisateurs est désormais au cœur des modèles économiques de nombreux fournisseurs.

De plus en plus de voix s'élèvent pour demander aux autorités de régulation d'adopter une approche fondée sur les risques et de prendre en compte les risques inhérents, notamment l'utilisation addictive ou compulsive, que certaines caractéristiques et fonctionnalités font courir aux enfants et aux adolescents, afin de garantir que les médias sociaux et autres services numériques sont «sûrs dès la conception». Malgré les nombreux exemples de mesures coercitives efficaces mises en œuvre pour lutter contre ces problèmes, les autorités de régulation semblent souvent avoir un temps de retard.

À l'heure actuelle, les autorités de régulation doivent généralement prouver que certaines caractéristiques et fonctionnalités sont préjudiciables après leur mise en service sur le marché unique et leur utilisation potentielle par des millions d'enfants et d'adolescents. Les fournisseurs de médias sociaux et autres services numériques devraient avoir davantage la responsabilité de garantir et de démontrer que les fonctionnalités de leurs services ne sont pas préjudiciables avant de les mettre à la disposition des mineurs.

Il pourrait donc devenir la règle que les fournisseurs de médias sociaux et autres services numériques qui lancent, exploitent ou mettent à jour des services susceptibles de présenter des risques pour les enfants et les adolescents doivent démontrer que leurs services ou nouvelles fonctionnalités peuvent être utilisés en toute sécurité par les mineurs avant leur déploiement sur le marché. La protection des enfants et des adolescents devrait faire partie intégrante de l'architecture des médias sociaux+ et constituer une norme fondamentale dès les premières étapes de leur développement et de leur conception.

«Aucun jouet, médicament ou véhicule n'est mis à la disposition des enfants sans avoir fait l'objet d'une évaluation indépendante préalable à sa mise sur le marché; les produits numériques constituent l'exception flagrante, puisqu'ils ne font l'objet d'un examen approfondi qu'une fois que les effets néfastes sont déjà visibles.»

— ALEX COONEY,
PDG & COFONDATEUR DE CYBERSAFEKIDS

Renforcer l'application et l'évaluation

Enfin, il convient de renforcer l'application de la législation existante, tant au niveau de l'Union européenne qu'au niveau national. L'UE dispose de l'un des cadres législatifs les plus avancés au monde, qu'elle peut utiliser pour faire en sorte que les mineurs puissent naviguer sur l'internet en toute sécurité et en toute confiance. Toutefois, l'efficacité de ces règles dépend de leur application. Il convient de combler les lacunes de la législation existante et de renforcer la coopération entre les autorités de régulation au niveau européen et au niveau national.

Des ressources supplémentaires pourraient s'avérer nécessaires pour renforcer les capacités de mise en œuvre. L'évaluation des instruments existants est essentielle pour garantir que la législation et son application produisent les résultats escomptés. La société civile et les chercheurs ont une part importante à jouer à cet égard. Leur rôle devrait être renforcé afin de veiller à ce que la législation soit conçue et déployée de façon à atteindre l'objectif consistant à permettre aux enfants et aux adolescents de grandir en ligne en toute sécurité.

La législation européenne en vigueur

La section suivante passe en revue la législation européenne en vigueur ainsi que les outils dont disposent l'Union européenne et les États membres pour protéger les mineurs^b en ligne. La présente analyse se concentre sur la législation de l'UE qui, selon les coprésidents du groupe spécial, doit être renforcée ou dont l'application doit être améliorée. Bien entendu, il existe de nombreux instruments importants qui ne sont pas examinés en détail dans ce chapitre, mais qui constituent un élément essentiel de la politique existante de l'UE.

Il s'agit notamment de la décision-cadre de 2008 relative à la lutte contre le racisme et la xénophobie, de la directive relative à la lutte contre la violence à l'égard des femmes et la violence domestique, de la directive relative aux garanties procédurales accordées aux enfants soupçonnés ou accusés dans le cadre de procédures pénales, de la directive relative aux droits des victimes et de la recommandation de la Commission sur les systèmes intégrés de protection de l'enfance.

Les politiques de prévention, telles que l'éducation et l'habileté numériques (y compris la maîtrise de l'IA), l'éducation au bien-être et le soutien aux mineurs, aux adultes responsables et aux éducateurs, sont examinées au chapitre 4, qui est consacré à l'autonomisation des enfants et des adolescents en ligne.

LE RÈGLEMENT SUR LES SERVICES NUMÉRIQUES ET

LES LIGNES DIRECTRICES SUR LA PROTECTION DES MINEURS

Le règlement sur les services numériques (DSA) établit des règles pleinement harmonisées régissant la fourniture de services intermédiaires afin de créer un environnement en ligne sûr, prévisible et fiable, qui respecte les droits des utilisateurs, en particulier ceux des mineurs. Le DSA a été adopté en 2022 et est devenu pleinement applicable aux très grandes plateformes en ligne (TGPL) et aux très grands moteurs

b. Remarque: dans les sections suivantes de ce chapitre, les termes «enfants» et «mineurs» sont utilisés tels qu'ils apparaissent dans des instruments législatifs spécifiques.

de recherche en ligne (TGMRL)^c du 25 août 2023. Il est devenu applicable à tous les autres services relevant de son champ d'application le 17 février 2024.

Dans le contexte de l'essor des services numériques, qui occupent désormais une place importante dans notre vie quotidienne à l'ère du numérique, le DSA développe les principes fondamentaux inscrits dans la directive sur le commerce électronique depuis 2000 afin de faire face aux nouveaux risques et défis auxquels sont aujourd'hui confrontés les mineurs en ligne et de promouvoir un comportement responsable de la part des fournisseurs de services numériques.

En fin de compte, le DSA vise à créer un environnement en ligne dans lequel chacun peut jouir de ses droits fondamentaux. Cela passe notamment par l'imposition d'obligations aux plateformes en ligne afin de garantir un niveau élevé de protection de la vie privée, de sûreté et de sécurité des mineurs sur l'internet²³⁴.

Champ d'application

Plus précisément, le DSA régit les fournisseurs de services intermédiaires. Il s'agit de services numériques qui facilitent l'hébergement de contenus et d'interactions de tiers en ligne. La définition des services intermédiaires englobe les prestataires qui se contentent de transmettre des informations (par exemple, les fournisseurs d'accès à Internet), les services de «mise en cache» (transmission d'informations avec stockage temporaire), y compris les opérateurs de réseau, ainsi que l'hébergement de données à la demande des utilisateurs (par exemple, les fournisseurs de services en nuage et les plateformes en ligne).

À titre d'exemple, les services intermédiaires comprennent toutes les plateformes en ligne, telles que les places de marché en ligne, les médias sociaux, les jeux en ligne ou les jeux vidéo dans lesquels les utilisateurs peuvent jouer et créer leur propre contenu (à moins que ces fonctionnalités ne constituent que des «compléments» mineurs à un jeu vidéo existant), les boutiques d'applications, les sites de partage et de diffusion en continu de vidéos, ainsi que les plateformes en ligne sur lesquelles les utilisateurs peuvent consulter, publier et partager du contenu.

Le DSA ne s'applique pas aux services ou fonctionnalités de messagerie (interpersonnelle) privés ou directs, ni aux services numériques sans fonction d'intermédiaire^d. Afin de garantir le respect du principe de proportionnalité, certaines des obligations imposées par le DSA aux plateformes en ligne ne s'appliquent pas aux fournisseurs de plateformes en ligne qui, en raison de leur chiffre d'affaires et de leurs effectifs, peuvent être considérés comme des micro-entreprises ou des petites entreprises. Cette exception ne s'applique pas si ces services sont classés comme TGPL compte tenu du nombre de leurs utilisateurs.

Contrôle de l'application de la réglementation

Le DSA habilite la Commission à ouvrir des enquêtes officielles à l'encontre des plus grandes plateformes sur la base d'un large éventail de risques pour les mineurs, tout en conservant la souplesse nécessaire pour réagir aux nouveaux risques et aux évolutions technologiques. Les enquêtes doivent à tout moment

- c.** En vertu du DSA, les TGPL et les TGMRL sont définis comme des services comptant plus de 45 millions d'utilisateurs actifs par mois dans l'Union européenne.
- d.** On entend par «fonction d'intermédiaire» les services qui facilitent la diffusion de contenus provenant de tiers entre différents destinataires de ce service. Parmi les exemples de services non intermédiaires, on peut citer les détaillants en ligne, de nombreux jeux vidéo ne proposant pas d'interactions avec des tiers ni de création de contenu, ou encore les sites web et les applications individuels.

respecter les principes d'une procédure régulière ainsi que toutes les autres garanties juridiques nécessaires pour les entreprises.

Compte tenu du caractère pleinement harmonisé du DSA, qui est un règlement directement applicable, les États membres de l'UE ne peuvent adopter ou maintenir de législation nationale faisant double emploi avec le DSA ou imposant des obligations aux fournisseurs de services intermédiaires. Cela inclut le fait d'imposer aux plateformes en ligne des obligations en matière de vérification de l'âge.

Une telle initiative nuirait à l'application directe et uniforme des règles dans l'ensemble du marché unique. Le droit national, dans le respect du droit de l'Union, peut toutefois prescrire un âge minimal pour accéder à certains produits ou services, comme indiqué également dans les lignes directrices de la Commission sur la protection des mineurs.

L'application du DSA repose sur un système de partage des compétences en matière de surveillance et d'application entre les niveaux national et européen. En ce qui concerne les TGPL et les TGMRL (voir ci-dessous), la Commission dispose de pouvoirs exclusifs pour exercer une surveillance sur ces fournisseurs.

Les TGPL et les TGMRL

En vertu du DSA, des obligations supplémentaires s'appliquent aux très grandes plateformes en ligne (TGPL) et aux très grands moteurs de recherche en ligne (TGMRL)^e, compte tenu de leur portée et de leur influence considérables. Ces obligations visent à répondre aux préoccupations liées aux risques généralisés que ces services sont susceptibles d'engendrer, et s'accompagnent des normes les plus strictes en matière de diligence raisonnable.

En vertu du DSA²³⁵, les TGPL et les TGMRL doivent recenser, évaluer et atténuer de manière proactive les risques systémiques réels et prévisibles découlant de la fourniture de leurs services, y compris les risques affectant les mineurs. Pour les plateformes comptant moins de 45 millions d'utilisateurs mensuels, ce sont les autorités nationales de l'État membre de l'UE dans lequel l'entreprise est établie qui sont chargées de veiller au respect du DSA.

Les TGPL et les TGMRL doivent mettre en place des mesures raisonnables, proportionnées et efficaces pour atténuer les risques recensés. Cela peut notamment impliquer d'adapter la conception, les fonctionnalités et le fonctionnement de leurs services, ainsi que d'adapter les systèmes algorithmiques mis en œuvre dans le cadre de ces services. Les TGPL et les TGMRL doivent proposer aux utilisateurs, pour chacun de leurs systèmes de recommandation, au moins une option qui ne repose pas sur le profilage.

Compte tenu de la nécessité de garantir une vérification par des experts indépendants, les fournisseurs de TGPL et de TGMRL sont tenus de rendre compte, au moyen d'audits indépendants, de leur conformité aux obligations prévues par le DSA.

e. Pour la liste complète des TGPL et TGMRL désignés, voir: Commission européenne (2026). [Surveillance des très grandes plateformes en ligne et moteurs de recherche désignés relevant du règlement sur les services numériques](#)

Lignes directrices du DSA sur la protection des mineurs

Les lignes directrices du DSA sur la protection des mineurs définissent les critères de mise en œuvre visant à garantir que toutes les plateformes en ligne accessibles aux mineurs offrent un niveau élevé de confidentialité, de sûreté et de sécurité aux mineurs qui utilisent leurs services.

Les principales mesures recommandées dans les lignes directrices sont les suivantes:

- // Configurer par défaut les comptes des mineurs avec le niveau le plus élevé de confidentialité, de sûreté et de sécurité, notamment en ce qui concerne la géolocalisation et les recommandations d'autres comptes.
- // Mettre en place un système de vérification de l'âge lorsque certains produits ou services présentent un risque élevé pour les mineurs (par exemple, l'accès à des contenus pornographiques) et que ces risques ne peuvent être atténués par des mesures moins restrictives. Définir clairement ce que la plateforme considère comme des contenus et des comportements préjudiciables pour les mineurs. Cela inclut tout contenu et tout comportement illicites au regard du droit de l'Union ou du droit national. Diffuser des informations concernant ces normes et attentes. Mettre en place des politiques et des procédures de modération qui définissent la manière dont les contenus et les comportements sont détectés et modérés afin de limiter l'exposition des mineurs à ceux-ci.
- // Empêcher les comptes inconnus de contacter des mineurs et masquer leurs informations personnelles, leurs données et leur contenu sur les médias sociaux aux comptes avec lesquels ils ne sont pas en relation. À titre d'exemple, deux TGPL désignées ont automatiquement rendu privés les profils des utilisateurs de moins de 16 ans. Cela signifie que les vidéos qu'ils publient ne peuvent être vues que par les personnes qu'ils ont approuvées.
- // Interdire aux comptes de télécharger ou de prendre des captures d'écran des contenus publiés par des mineurs afin de prévenir le chantage sexuel.
- // Modifier les systèmes de recommandation afin de réduire le risque que les mineurs soient exposés à des contenus préjudiciables ou se retrouvent pris au piège dans une «spirale infernale» les exposant à des chaînes interminables de contenus liés aux troubles alimentaires, à l'automutilation ou au suicide.

«Il faut rendre les lignes directrices au titre de l'article 28 du règlement sur les services numériques obligatoires pour les fournisseurs numériques. Cela serait efficace, légitime, conforme à la législation et à la réglementation en vigueur et, surtout, un moyen essentiel de respecter les droits de l'enfant dans l'environnement numérique.»

— SONIA LIVINGSTONE,
PROFESSEURE À LA LONDON SCHOOL OF
ECONOMICS AND POLITICAL SCIENCE ET
MEMBRE DU RÉSEAU EU KIDS ONLINE

- // Mettre en place des mesures de protection concernant les dialogueurs IA intégrés aux plateformes en ligne. Avertir les mineurs que les interactions avec une fonctionnalité d'IA diffèrent des interactions humaines et que les informations fournies par ces fonctionnalités peuvent être inexactes sur le plan factuel ou trompeuses.
- // Mettre en place des mesures visant à améliorer les outils de modération. Veiller à ce que les mécanismes de signalement, de retour d'information et de réclamation mis à la disposition des utilisateurs soient efficaces, visibles, adaptés aux enfants et facilement accessibles. Veiller à ce que ces mécanismes permettent le signalement et le retour d'information sur tous les aspects pertinents de l'expérience des mineurs sur la plateforme.
- // Fixer des exigences minimales pour les outils de contrôle parental. Ces outils devraient être adaptés à l'âge, faciles d'utilisation, accessibles et simples à activer. Ils devraient également êtreinteropérables, efficaces et ne pas restreindre de manière disproportionnée les droits des mineurs à la vie privée ou leur accès aux services.
- // Mettre en place des outils d'aide aux utilisateurs. Cela comprend des messages d'avertissement directement visibles, ainsi que des liens vers des services d'assistance ou d'autres ressources pertinentes lorsque des mineurs recherchent, publient, créent, partagent ou reçoivent des contenus potentiellement illégaux. Des options pourraient également être mises en place pour garder le contrôle sur l'expérience des mineurs en limitant les interactions et les contacts.
- // Veiller à ce que les mineurs soient protégés contre les pratiques d'exploitation économique. Les mineurs ne doivent pas être exposés à des pratiques et techniques susceptibles d'entraîner des dépenses excessives ou non souhaitées ou des comportements addictifs (par exemple, les «boîtes à butin» payantes).
- // Mettre en place des pratiques de gouvernance, notamment des politiques internes, des processus, des rôles et des responsabilités, afin de favoriser une culture de la sécurité pour les mineurs utilisant leurs services.
- // Veiller à ce que toutes les informations, mises en garde et autres communications soient adaptées aux enfants, adaptées à leur âge, faciles à comprendre et accessibles à tous les mineurs, ainsi que présentées de manière claire et au stade pertinent de l'utilisation. Plus généralement, en vertu du DSA, tous les utilisateurs, y compris les mineurs, bénéficient d'une protection garantie par des exigences minimales (par exemple, les plateformes en ligne doivent rendre leurs conditions générales compréhensibles dans la langue locale de l'UE, afin que les utilisateurs, y compris les mineurs, aient connaissance des conditions générales qu'ils acceptent).

Approche fondée sur les risques

Les lignes directrices du DSA adoptent une approche fondée sur les risques, étant donné que différentes plateformes en ligne peuvent présenter différents types ou niveaux de risques pour les mineurs. Les lignes directrices reconnaissent que ces risques peuvent varier en fonction de la taille, de la portée et du type de plateforme, de sa nature, de son utilisation prévue ou actuelle, de ses fonctionnalités et de sa base d'utilisateurs, ainsi que de son incidence sur les droits de l'enfant et d'autres droits et libertés. Les plateformes devraient tenir compte de ces facteurs lorsqu'elles appliquent les lignes directrices.

Conformément à cette approche fondée sur les risques, les lignes directrices précisent comment les prestataires devraient s'acquitter de leurs obligations visant à garantir aux mineurs un niveau élevé de confidentialité, de sûreté et de sécurité, de manière proportionnée et appropriée. Les prestataires devraient tenir compte de l'impact des mesures de protection qu'ils mettent en œuvre sur les droits des enfants ainsi que sur d'autres droits et libertés, en fondant ces mesures sur les normes les plus élevées existantes, ainsi que sur le point de vue et les droits des enfants. Dans ce contexte, le principe de précaution devrait être appliqué dès lors qu'il existe des indices laissant supposer qu'une pratique, une fonctionnalité ou un choix de conception présente des risques pour les enfants, et ce jusqu'à ce qu'il soit démontré qu'ils ne sont pas préjudiciables.

Interdictions spécifiques prévues par le DSA

En ce qui concerne la publicité, le DSA interdit aux fournisseurs de plateformes en ligne de présenter des publicités fondées sur le profilage en utilisant les données à caractère personnel de mineurs lorsqu'ils savent avec une certitude raisonnable que le destinataire du service est un mineur.

Le DSA interdit également les interfaces trompeuses. Il s'agit d'interfaces en ligne qui sont conçues de façon à persuader ou à manipuler les utilisateurs afin qu'ils fassent certains choix contraires à leurs intérêts. L'interdiction des interfaces trompeuses s'applique aux situations qui ne sont pas déjà couvertes par le droit de la consommation [la directive sur les pratiques commerciales déloyales (DPCD)] et les règles en matière de protection des données [le règlement général sur la protection des données (RGPD)].

Signaleurs de confiance

Le DSA facilite également le signalement, par les utilisateurs, de contenus (tels que les discours de haine illégaux et les contenus pédopornographiques) et de produits illicites, en imposant la mise en place de systèmes de signalement conviviaux, y compris pour les mineurs. Les organisations de la société civile, qui sont des experts dans la détection de certains types de contenus illicites en ligne, peuvent se voir accorder le statut de «signaleur de confiance».

Les signalements de contenus illicites adressés aux plateformes par des signaleurs de confiance sont traités en priorité. À l'heure actuelle, plus de 70 organisations ont été désignées comme «signaleurs de confiance» par les coordinateurs des services numériques, représentant des domaines d'expertise allant de la protection des mineurs en ligne aux escroqueries et fraudes en passant par la lutte contre les produits de contrefaçon.

RÈGLEMENT GÉNÉRAL SUR LA PROTECTION DES DONNÉES (RGPD)

Le Règlement général sur la protection des données (RGPD) adopte une approche fondée sur les risques pour le traitement des données à caractère personnel. Plus le traitement des données à caractère personnel présente un risque élevé pour les droits et libertés des personnes, plus les obligations imposées aux responsables du traitement sont strictes et plus les garanties à mettre en place doivent être solides.

Le RGPD prévoit expressément que les enfants méritent une protection particulière. Lorsqu'un service en ligne est accessible à des enfants, il est nécessaire de veiller à ce que des mesures spécifiques de protection des données soient en place pour garantir un niveau approprié de protection contre les risques posés par leur utilisation du service. Le règlement reconnaît que les enfants peuvent ne pas être pleinement conscients des risques et des conséquences de l'utilisation de leurs données à caractère personnel.

Principes applicables en matière de protection des données

Les organisations qui traitent des données sont tenues de respecter les principes de protection des données, qui revêtent une importance particulière pour la protection des enfants en ligne. Par exemple, le principe de minimisation des données impose aux organisations de limiter au strict minimum la quantité de données collectées sur les enfants, ainsi que leur utilisation ultérieure.

Le principe de limitation de la finalité exige que, lorsque les données des enfants sont collectées dans un but précis, elles ne soient pas utilisées par l'organisation à d'autres fins. Le principe d'intégrité et de confidentialité exige que l'organisation prenne les mesures de sécurité appropriées pour protéger les données de l'enfant contre toute utilisation illicite ou non autorisée.

Une autre mesure importante consiste à imposer aux organisations qui collectent et utilisent des données à caractère personnel l'obligation de respecter les principes de protection des données dès la conception et par défaut²³⁶. Cela implique que des mesures de protection des données soient intégrées au service dès sa conception et que les paramètres de confidentialité les plus stricts soient activés par défaut.

Ces exigences imposent également à l'organisation de prendre les mesures techniques et organisationnelles appropriées pour protéger les mineurs. Le respect de ce principe peut nécessiter des mesures différentes, en fonction du service proposé et du risque pour la personne concernée. Parmi les mesures envisageables figurent notamment:

- // veiller à ce que les données à caractère personnel des enfants ne soient pas systématiquement transmises à des tiers;
- // veiller à ce que l'identité ou les coordonnées des enfants ne soient pas communiquées à des tiers sans le consentement parental;
- // désactiver la géolocalisation par défaut;
- // éviter les techniques dites de «*nudging*», qui encouragent ou incitent les enfants à fournir plus d'informations que nécessaire.

Le RGPD prévoit également des exigences spécifiques en matière de transparence pour les enfants. Il exige que, lorsque des enfants utilisent un produit ou un service qui traite leurs données à caractère personnel (par exemple, s'ils disposent d'un compte auprès d'un service donné), celui-ci fournisse des explications facilement accessibles, en des termes clairs et simples, sur la manière dont les données à caractère personnel de l'enfant seront utilisées.

Cela est d'autant plus important que certains enfants ne savent pas ce que l'on entend par «données à caractère personnel» (par exemple, des photographies et des vidéos) et ignorent que ces données peuvent être utilisées à des fins telles que la personnalisation de publicités ciblées et d'expériences au sein des applications.

Base juridique

L'un des principes fondamentaux du RGPD est que l'organisation qui traite des données à caractère personnel (le responsable du traitement des données) doit disposer d'une base juridique pour ce faire. Il doit s'appuyer sur l'une des six bases juridiques prévues par le RGPD²³⁷. Il n'y a pas de hiérarchie entre

les six bases juridiques prévues. Les responsables du traitement devraient choisir la base juridique la plus appropriée, en tenant compte des exigences propres à chacune d'entre elles.

L'une de ces bases juridiques est le consentement. Le consentement doit être donné librement, de manière spécifique, éclairée et univoque, exprimé par un acte affirmatif clair, et les personnes doivent pouvoir le retirer aussi facilement qu'elles l'ont donné²³⁸. Le consentement ne peut être donné librement si les enfants n'ont pas réellement le choix ou se sentent contraints de consentir. Pour que le consentement soit éclairé, le responsable du traitement doit expliquer en des termes clairs et simples, compréhensibles par les enfants, comment il entend traiter les données qu'il collecte²³⁹.

Lorsque le consentement est invoqué comme base juridique par un «service de la société de l'information»^f (comme les plateformes de médias sociaux et les jeux vidéo), les enfants peuvent donner leur consentement au traitement de leurs données à caractère personnel à partir de l'âge de 16 ans.

Le RGPD prévoit la possibilité pour les États membres d'abaisser cette limite à n'importe quel âge compris entre 13 et 16 ans. Lorsque l'enfant a moins de 16 ans, le traitement est licite si le consentement est donné ou autorisé par le titulaire de l'autorité parentale.

Les États membres ont fixé différentes limites d'âge à partir desquelles le consentement est requis lorsque cette base est invoquée par des services de la société de l'information. Sur la base des chiffres disponibles à la fin de l'année 2025, sept États membres ont fixé l'âge minimal pour le consentement à 13 ans, six États membres à 14 ans, cinq États membres à 15 ans et neuf États membres à 16 ans.

Conformément au principe de responsabilité, les responsables du traitement doivent être en mesure de démontrer qu'ils ont respecté le RGPD. Cela implique notamment de s'assurer que le consentement qu'ils ont obtenu est valable. Néanmoins, dans la pratique, il peut être difficile pour un responsable du traitement de s'assurer de la validité du consentement obtenu auprès du titulaire de l'autorité parentale, le cas échéant. Il peut être difficile de vérifier que la personne qui donne son consentement au nom de l'enfant dispose de l'autorité légale pour le faire.

En outre, conformément au principe de minimisation des données, un responsable du traitement ne devrait traiter que les données nécessaires à cette fin et devrait éviter de traiter des données à caractère personnel sensibles (telles que des documents précisant des dispositions sensibles relatives à la garde de l'enfant) afin de démontrer de manière adéquate la validité du consentement.

Toutefois, l'obligation d'obtenir le consentement du titulaire de l'autorité parentale ne s'applique pas lorsque les données sont traitées en vertu d'une autre base juridique, telle qu'un contrat ou un intérêt légitime (voir ci-dessous). Cela signifie que lorsqu'une entreprise de médias sociaux invoque l'un de ces motifs pour traiter les données des enfants (par exemple, pour créer leur compte afin qu'ils puissent accéder au service et interagir sur celui-ci), les garanties supplémentaires associées au traitement des données des enfants fondé sur le consentement ne s'appliquent pas.

Lorsqu'une organisation traite des données à caractère personnel sur la base d'un contrat, il appartient à chaque État membre de fixer l'âge auquel un enfant peut conclure un tel engagement.

f. La plupart des services en ligne sont considérés comme des services de la société de l'information. Cela inclut les applications, les moteurs de recherche, les plateformes de médias sociaux, les services de messagerie en ligne ou de téléphonie vocale via l'internet, les places de marché en ligne, les services de diffusion de contenu en continu (par exemple, les services de vidéo, de musique ou de jeux), les sites web d'actualités ou éducatifs, ainsi que tout site web proposant d'autres biens ou services aux utilisateurs via l'internet. Voir: l'article 4, paragraphe 25, du RGPD.

Un autre motif invoqué par les services en ligne est celui de l'intérêt légitime. Il s'agit du traitement des données à caractère personnel d'un enfant aux fins des intérêts légitimes poursuivis par le responsable du traitement ou par un tiers, à moins que ne prévalent les intérêts ou les libertés et droits fondamentaux de la personne concernée. L'intérêt légitime ne constitue pas un fondement juridique «par défaut» pour le traitement des données.

Lorsque les responsables du traitement invoquent un intérêt légitime pour traiter les données à caractère personnel des enfants au titre du RGPD, conformément au principe de responsabilité, ils doivent s'assurer qu'ils satisfont à toutes les conditions de l'article 6, paragraphe 1, point f), du RGPD avant de procéder au traitement. L'une de ces conditions est que les intérêts légitimes du responsable du traitement ne soient pas supplantés par les intérêts ou les droits et libertés fondamentaux de l'enfant²⁴⁰.

Dans son arrêt, la CJUE estime qu'il est nécessaire, lorsqu'un responsable du traitement procède à une telle pondération, de prêter une attention particulière à la situation où la personne concernée est un enfant. Elle relève que, conformément au considérant 38 du RGPD, les enfants méritent une protection spécifique. Elle précise en outre qu'une telle protection particulière devrait notamment s'appliquer au traitement des données à caractère personnel relatives aux enfants à des fins de marketing ou de création de profils de personnalité ou d'utilisateur ou encore de proposition de services visant directement des enfants²⁴¹.

Les responsables du traitement devraient également tenir compte de l'ampleur et de l'intensité de toute atteinte aux droits et libertés de l'enfant. Ils devraient être en mesure de démontrer que l'intérêt supérieur des enfants a été pris en compte en priorité et que des mesures de protection appropriées ont été mises en place²⁴². L'intérêt supérieur de l'enfant devrait être une considération primordiale chaque fois qu'il est question de concilier des intérêts contradictoires.

Les responsables du traitement devraient également tenir compte des attentes raisonnables qu'un enfant peut avoir quant à l'utilisation qui sera faite de ses données à caractère personnel. Ces attentes peuvent aussi varier en fonction de l'âge de l'enfant²⁴³. En fonction de la complexité du traitement, la capacité limitée d'un enfant à en comprendre les tenants et aboutissants accroît le risque de conséquences imprévues ou disproportionnées.

Il convient de noter que le Comité européen de la protection des données (CEPD) estime que certains types d'opérations de traitement de données, tels que le profilage approfondi et les activités de publicité ciblée²⁴⁴, sous réserve de certaines exceptions limitées, ne sont généralement pas compatibles avec l'obligation d'assurer la protection spécifique des enfants²⁴⁵.

Lorsque les intérêts légitimes d'un responsable du traitement entrent en conflit avec les intérêts ou les libertés et droits fondamentaux d'un enfant, les intérêts et droits de l'enfant devraient en principe prévaloir. Lorsque cela n'est pas possible, le responsable du traitement devrait s'appuyer sur une autre base juridique pour traiter les données ou cesser de les traiter.

Autres dispositions pertinentes

Le RGPD prévoit également une protection renforcée des enfants en ce qui concerne le droit à l'effacement, compte tenu du fait qu'il se peut que l'enfant n'ait pas été pleinement conscient des risques liés au traitement et qu'il souhaite par la suite supprimer ces données²⁴⁶. Il précise aussi que les enfants ne devraient pas faire l'objet de profilage ni de prise de décision automatique²⁴⁷, et prévoit des protections spécifiques pour les enfants lorsqu'ils sont la cible de pratiques de marketing²⁴⁸.

Le Comité européen de la protection des données (CEPD) a estimé que «les organisations devraient, en général, éviter de recourir au profilage des enfants à des fins de marketing [...] et que ce profilage ne devrait être autorisé que dans des circonstances très limitées, par exemple lorsqu'il est nécessaire pour protéger le bien-être de l'enfant»²⁴⁹.

Le RGPD définit également les circonstances dans lesquelles une analyse d'impact relative à la protection des données (AIPD) est requise. Cela implique que les organisations évaluent les risques associés au traitement envisagé des données à caractère personnel des utilisateurs et, le cas échéant, qu'elles réduisent le risque pour les utilisateurs, y compris les enfants. Les évaluations des risques devraient tenir compte de la diversité des âges et des besoins en matière de développement des enfants utilisateurs.

Les évaluations des risques pour les enfants devraient également prendre en compte les risques que le traitement des données à caractère personnel des enfants peut faire peser sur leur bien-être général. Cela inclut tout préjudice physique, psychologique ou financier auquel ils pourraient être exposés du fait de ce traitement. Le principe de l'intérêt supérieur de l'enfant doit être l'un des principaux outils d'évaluation des risques lors de la réalisation d'une AIPD concernant le traitement de données à caractère personnel des enfants.

Si le risque reste élevé après la mise en œuvre des mesures proposées, l'organisation est tenue de consulter son autorité chargée de la protection des données (APD). L'APD est tenue de fournir un avis écrit et peut également faire usage de l'un de ses pouvoirs, y compris celui d'interdire le traitement lorsque les risques sont trop élevés et ne peuvent être atténués de manière adéquate²⁵⁰.

LE RÈGLEMENT SUR L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

(RÈGLEMENT SUR L'IA)

En plus du DSA, le règlement sur l'intelligence artificielle (règlement IA) établit un cadre juridique complet pour la réglementation de l'intelligence artificielle (IA) dans l'UE. Le règlement sur l'IA joue un rôle important dans le renforcement de la protection des droits des enfants en imposant des mesures de garantie visant à protéger la santé, la sécurité et les droits fondamentaux lors du développement et du déploiement de l'IA. Il adopte une approche fondée sur les risques et instaure des règles applicables aux systèmes d'IA en fonction du niveau de risque qu'ils sont susceptibles de présenter.

Plusieurs cas d'utilisation de l'IA ayant une incidence significative sur les droits des enfants sont classés comme présentant un risque élevé au titre du règlement sur l'IA, par exemple lorsqu'elle est utilisée dans le domaine de l'éducation et de la formation professionnelle. Les systèmes d'IA à haut risque doivent satisfaire à certaines exigences afin de garantir leur sécurité et leur fiabilité, telles que la gestion des risques, la transparence et le contrôle humain. En particulier, le système de gestion des risques d'un système d'IA à haut risque doit examiner s'il existe une probabilité d'incidence négative sur les personnes de moins de 18 ans.

Lorsqu'ils analysent l'impact sur les droits fondamentaux que peut produire l'utilisation spécifique d'un système d'IA à haut risque^g, certains déployeurs doivent tenir compte des catégories de personnes physiques et des groupes susceptibles d'être concernés par son utilisation, parmi lesquels peuvent figurer

g. Les obligations relatives aux systèmes d'IA à haut risque, telles qu'elles ont été convenues dans le train de mesures omnibus sur l'IA, entreront en application en décembre 2027 (pour les systèmes d'IA autonomes, tels que certains systèmes d'IA utilisés dans l'éducation) et en août 2028 (pour les systèmes d'IA intégrés dans des produits réglementés, par exemple les jouets).

des enfants. La Commission européenne a publié, à des fins de consultation publique, un projet de lignes directrices sur la classification des systèmes d'IA à haut risque, qui comprend des exemples illustrant quelles pratiques relèvent ou non du champ d'application du règlement sur l'IA²⁵¹.

De plus, compte tenu de la nature évolutive des systèmes d'IA, les colégislateurs se sont rapidement mis d'accord sur le train de mesures omnibus numérique sur l'IA afin de renforcer encore les règles qui contribuent également à une meilleure protection des mineurs. En particulier, les nouvelles règles interdisent les systèmes d'IA qui génèrent des contenus non consentis, sexuellement explicites et intimes ou du matériel pédopornographique, tels que les applications de «nudification» basées sur l'IA. Les obligations relatives aux systèmes d'IA à haut risque, telles qu'elles ont été convenues dans le train de mesures omnibus sur l'IA, entreront en application en décembre 2027 (pour les systèmes d'IA autonomes, tels que certains systèmes d'IA utilisés dans l'éducation) et en août 2028 (pour les systèmes d'IA intégrés dans des produits réglementés, par exemple les jouets).

Pratiques interdites

Le règlement sur l'IA interdit les pratiques d'IA qui manipulent, trompent ou exploitent les vulnérabilités des enfants. Ces interdictions visent à empêcher les systèmes d'IA de manipuler les mineurs ou d'exploiter les limites cognitives et autres dont les enfants peuvent souffrir pour les amener à prendre des décisions qu'ils n'auraient pas prises autrement, ainsi qu'à les protéger contre toute pratique d'influence néfaste, de manipulation ou d'exploitation.

Ces interdictions sont entrées en application le 2 février 2025. La Commission a publié des lignes directrices sur les pratiques interdites en matière d'IA, qui comprennent des exemples de pratiques relevant ou non du champ d'application du règlement sur l'IA²⁵².

Un exemple de pratique interdite en matière d'IA est celui d'une application basée sur l'IA qui encourage les mineurs à relever des défis de plus en plus risqués, tels que grimper sur des meubles, explorer des étagères en hauteur ou manipuler des objets tranchants, en échange de récompenses numériques et d'éloges virtuels. Ces systèmes exploitent les vulnérabilités des enfants en profitant de leur curiosité naturelle et de leur soif de récompenses, et risquent de leur causer un préjudice considérable.

Un autre exemple de pratique interdite en matière d'IA est celui des jeux conçus pour créer une forte dépendance en exploitant les vulnérabilités propres aux enfants et aux adolescents (y compris l'absence d'autocontrôle). Ces jeux utilisent l'IA pour analyser le comportement et les préférences de chaque enfant, ce qui leur permet de créer des récompenses personnalisées et imprévisibles grâce à des systèmes de renforcement addictifs et à des boucles similaires à celles de la dopamine. Cela encourage une pratique excessive et une utilisation compulsive.

Ces jeux sont conçus pour être (ou avoir pour effet d'être) extrêmement addictifs, en exploitant les vulnérabilités propres aux enfants. Il s'agit notamment de leur capacité limitée à appréhender les conséquences à long terme, de leur sensibilité à la pression, de leur manque d'autocontrôle et de leur tendance à rechercher la gratification immédiate.

Modèles d'IA à usage général

Pour les modèles d'IA à usage général (GPAI) les plus performants présentant un risque systémique, le règlement sur l'IA impose des obligations spécifiques en matière d'évaluation et d'atténuation des risques.

Pour se conformer à ces règles, la plupart des principaux fournisseurs de modèles GPAI ont signé le code de bonnes pratiques en matière d'IA à usage général²⁵³.

Les fournisseurs de modèles GPAI doivent évaluer et atténuer les scénarios de risque concrets. Cela peut inclure la diffusion de contenus illicites, discriminatoires, violents, incitant à la haine, radicalisants ou mensongers. Ils sont ensuite tenus de communiquer les résultats de ce processus de gestion des risques à la Commission européenne avant toute mise sur le marché.

Une partie des mesures d'atténuation que doivent prendre les fournisseurs de modèles GPAI consiste à surveiller et à filtrer les données d'entrée du modèle. Il s'agit notamment de prévenir la production de contenus préjudiciables. Les obligations applicables aux modèles GPAI sont entrées en application le 2 août 2025.

Obligations de transparence

Afin de contribuer à prévenir la fraude, l'usurpation d'identité et la tromperie, le règlement sur l'IA impose des obligations de transparence aux fournisseurs et aux déployeurs de certains systèmes d'IA²⁵⁴. En vertu du règlement sur l'IA, les fournisseurs doivent veiller à ce que les systèmes d'IA destinés à interagir directement avec des personnes (tels que les dialogueurs) soient conçus et développés de manière à ce que les personnes concernées soient informées qu'elles interagissent avec un système d'IA, à moins que cela ne soit évident. Cette obligation s'applique en tout état de cause aux dialogueurs qui interagissent avec des enfants.

La divulgation ne permet pas de couvrir entièrement les risques liés à la dépendance affective. Toutefois, compte tenu du caractère interactif et souvent captivant de ces systèmes, il est essentiel que les utilisateurs soient explicitement informés qu'ils interagissent avec un système d'IA, programmé pour renforcer leur interaction, et non avec une personne.

Systèmes d'IA générative

Les fournisseurs et déployeurs de systèmes d'IA générative ont l'obligation de signaler et de permettre la détection des contenus générés ou manipulés artificiellement, tels que les images, les contenus audio ou vidéo, et d'étiqueter les trucages vidéo ultra-réalistes et certaines publications générées par l'IA portant sur des questions d'intérêt public.

Les déployeurs d'un système de reconnaissance des émotions ou d'un système de classification biométrique doivent informer les personnes concernées par le fonctionnement dudit système. La Commission européenne facilite le respect de ces obligations, notamment par la publication d'un code de bonnes pratiques sur le marquage et l'étiquetage des contenus générés par l'IA²⁵⁵, ainsi que par des lignes directrices actuellement en cours d'élaboration après avoir fait l'objet d'une consultation publique²⁵⁶. Les obligations relatives aux exigences de transparence s'appliqueront à compter du 2 août 2026.

Compagnons virtuels

Les compagnons virtuels connaissent un succès croissant auprès des enfants, et certains risques associés à leur utilisation ont été recensés. En vertu du règlement, la classification des compagnons virtuels et autres dialogueurs dépend principalement de leur finalité, de leurs fonctionnalités et de leur contexte d'utilisation.

En fonction de ces facteurs, un compagnon virtuel peut constituer une pratique interdite (par exemple, dans les cas impliquant l'exploitation des vulnérabilités des enfants de manière particulièrement préjudiciable). Ils peuvent également être considérés comme des systèmes d'IA à haut risque (par exemple, lorsqu'ils intègrent des fonctionnalités de reconnaissance des émotions ou dans certains cas d'utilisation dans le contexte de l'éducation). Enfin, ils peuvent être soumis à des obligations de transparence exigeant que les utilisateurs soient informés qu'ils n'interagissent pas avec une personne.

INSTRUMENTS DE PROTECTION DES CONSOMMATEURS

Lorsqu'on aborde la question des préjudices subis par les enfants dans l'environnement numérique, il est important de distinguer les approches relatives à la responsabilité pénale, à la responsabilité civile et à la responsabilité du fait des produits.

La responsabilité pénale pourrait porter sur l'interdiction et la répression de comportements préjudiciables spécifiques, tels que la diffusion de matériel pédopornographique ou la sollicitation d'enfants à des fins sexuelles en ligne, et repose sur des poursuites engagées par l'État et des sanctions pénales. Bien qu'indispensable pour les infractions les plus graves, la poursuite pénale revêt avant tout un caractère réactif. Elle intervient généralement après que le préjudice a été causé; elle identifie et vise les auteurs individuels des infractions, plutôt que les conditions systémiques qui permettent la survenue de ce préjudice. Toutefois, la criminalisation de certains comportements contient également d'importants éléments de prévention et d'anticipation.

Une approche fondée sur la responsabilité civile et la responsabilité du fait des produits pourrait, en revanche, permettre de mettre en place des mesures de prévention et réparatrices entre différentes parties privées. Elle porte sur la répartition des droits, des devoirs et des responsabilités entre les parties privées, y compris les entreprises qui conçoivent et exploitent les médias sociaux et autres services numériques, ainsi que sur la mise en place de recours en cas de manquement à ces devoirs.

La législation en matière de protection des consommateurs joue un rôle essentiel dans les affaires de responsabilité civile et de responsabilité du fait des produits. Il est important de noter que cette perspective permet aux autorités de régulation et aux justiciables privés de contester les choix de conception

opérés par les fournisseurs de services en ligne. C'est cette approche fondée sur la responsabilité du fait des produits qui a été à l'origine des évolutions juridiques récentes les plus marquantes aux États-Unis.

L'une des dernières affaires concernant les mécanismes de conception addictive sur les plateformes s'appuie sur le droit de la consommation américain. En mars 2026, un jury du Nouveau-Mexique a estimé que Meta, en tant qu'exploitant de ses plateformes en ligne, avait délibérément enfreint la législation relative à la protection des consommateurs, et a condamné l'entreprise à verser 375 millions de dollars américains.

Cette affaire a été portée devant les tribunaux par le procureur général de l'État en vertu de la législa-

«Les plateformes devraient évoluer au rythme de la croissance de l'enfant. [...] Tout système de recommandation destiné à un mineur doit être optimisé pour le bien-être de cet enfant, et non pour susciter son interaction.»

— GABRIELE BATTIMELLI,
AMBASSADEUR BIK+ POUR L'ITALIE

tion relative aux pratiques déloyales; elle visait la conception de la plateforme et ses pratiques en matière de sécurité, notamment les systèmes de recommandation qui exposaient des mineurs à des prédateurs. Le jury a estimé que l'entreprise avait induit les consommateurs en erreur quant à la sécurité de ses services, tandis que des documents internes démontraient qu'elle avait connaissance des préjudices causés.

Parallèlement, à Los Angeles, le premier procès de référence sur la «dépendance aux médias sociaux» s'est soldé par un verdict du jury condamnant Meta et YouTube pour, entre autres, une conception négligente et un manquement à l'obligation d'avertissement. Cette affaire relève du droit civil en matière de responsabilité civile. Le tribunal a explicitement identifié certaines fonctionnalités, telles que le défilement infini, les flux algorithmiques, la lecture automatique et les mécanismes visant à maximiser l'interaction, comme contribuant au préjudice subi par un mineur. Cette décision reconnaît que les caractéristiques de conception addictives peuvent constituer des défauts du produit et donner lieu à des poursuites, en particulier lorsque les entreprises sont conscientes des risques et ne prennent pas les mesures nécessaires pour les atténuer.

Dans l'Union européenne, la législation européenne en matière de protection des consommateurs s'applique aux enfants, en tant que catégorie de consommateurs vulnérables, par le biais de plusieurs instruments. Elle fait office de «filet de sécurité» horizontal s'appliquant à tous les professionnels, biens ou services s'adressant aux consommateurs, y compris dans l'environnement numérique, indépendamment du modèle économique ou des technologies utilisées.

Les règles européennes existantes en matière de protection des consommateurs, en particulier la directive sur les pratiques commerciales déloyales (DPCD), reconnaissent les enfants comme des consommateurs vulnérables nécessitant une protection renforcée. La DPCD interdit les pratiques commerciales trompeuses et agressives qui exploitent la crédulité ou le manque d'expérience des enfants.

Elle interdit également d'inciter les enfants à acheter les produits présentés dans les publicités ou à persuader leurs parents de les leur acheter. Comme expliqué dans les lignes directrices de la DPCD²⁵⁷, les interfaces trompeuses, les fonctionnalités visant à maximiser les dépenses ou à capter l'attention (par exemple, des monnaies intégrées à l'application dont les modalités ne sont pas claires) ou encore le marketing d'influence déloyal peuvent également constituer des pratiques commerciales déloyales. Malgré cela, l'étude «Digital Fairness Fitness Check»²⁵⁸ a révélé que les consommateurs en général, et les enfants et adolescents en particulier, ont besoin d'une protection renforcée en ligne.

La directive relative aux droits des consommateurs (DDC) prévoit des obligations précontractuelles, telles que la transparence en matière de prix, l'identification du professionnel ou le droit de rétractation. Bien qu'elle ne concerne pas spécifiquement les enfants, elle s'applique à toutes les transactions numériques (par exemple, l'achat de monnaies virtuelles dans le cadre d'un jeu vidéo), y compris celles impliquant des mineurs.

Par ailleurs, la directive concernant les clauses abusives dans les contrats considère comme abusives et non contraignantes les clauses contractuelles n'ayant pas fait l'objet d'une négociation individuelle si elles créent un déséquilibre significatif au détriment du consommateur. Cela vaut également lorsque le consommateur est mineur.

Enfin, le règlement relatif à la sécurité générale des produits (RSGP) exige que tous les produits de consommation relevant de son champ d'application, y compris les produits connectés, soient sûrs. Le champ d'application de ce règlement est large, de sorte qu'il peut servir de filet de sécurité pour tous les produits mis sur le marché de l'Union européenne ou mis à disposition sur celui-ci.

Lorsqu'ils évaluent la sécurité de leurs produits, les fabricants doivent tenir compte des catégories de consommateurs qui les utilisent, en vérifiant les risques encourus par les consommateurs vulnérables, tels que les enfants. Ils doivent également prendre les mesures d'atténuation des risques qui s'imposent. Ce règlement vise principalement à protéger la santé physique et mentale des consommateurs, ce qui peut s'avérer pertinent, par exemple, pour les applications ou les dialogueurs très prisés des mineurs.

DIRECTIVE SUR LA RESPONSABILITÉ DU FAIT DES PRODUITS

La directive sur la responsabilité du fait des produits est un cadre harmonisé en matière de responsabilité civile qui garantit aux victimes de produits défectueux la possibilité de réclamer une indemnisation au producteur en cas de préjudice. La nouvelle version de cette directive est entrée en vigueur le 8 décembre 2024 et doit être transposée par les États membres au plus tard le 9 décembre 2026.

La version révisée conserve les principes fondamentaux de la directive initiale. Il appartient à la victime de prouver qu'un produit est défectueux et qu'il existe un lien de causalité entre ce défaut et le préjudice spécifique subi. La version révisée de la directive précise son champ d'application de façon à y inclure les logiciels, y compris les applications, les systèmes d'exploitation et les systèmes d'IA, et définit les règles de responsabilité en cas de modification substantielle des produits leur conférant une «seconde vie».

Elle précise également que les préjudices indemnifiables au titre de la directive peuvent inclure les préjudices psychologiques médicalement reconnus. La directive adapte également les règles en matière de responsabilité à des chaînes de valeur mondiales de plus en plus complexes, en veillant à ce qu'au moins un opérateur économique responsable établi dans l'UE puisse être identifié (y compris, le cas échéant, des plateformes).

La nouvelle directive sur la responsabilité du fait des produits prévoit une voie d'indemnisation dans les cas où des produits numériques défectueux causent un préjudice aux enfants. Par exemple, un enfant qui développe une dépression en raison de la conception addictive d'une application, ou qui se livre à des actes d'automutilation à la suite de réponses dangereuses fournies par un dialogueur, pourrait désormais prétendre à une indemnisation.

DIRECTIVE «SERVICES DE MÉDIAS AUDIOVISUELS» (SMA)

La directive SMA constitue la pièce maîtresse de la législation européenne régissant les contenus audiovisuels. Elle impose aux services de médias audiovisuels et aux plateformes de partage de vidéos des obligations spécifiques à leur secteur en vue de protéger les mineurs contre les contenus audiovisuels préjudiciables.

En vertu de la directive SMA, les plateformes de partage de vidéos, quelle que soit leur taille, doivent intégrer les normes de l'UE en matière de contenu médiatique dans leurs conditions générales. Cela inclut celles visant à protéger les mineurs contre les contenus susceptibles de nuire à leur épanouissement physique, mental ou moral. Les plateformes sont également tenues de prendre des mesures appropriées (par exemple, des mécanismes permettant de signaler ou de marquer les contenus préjudiciables, la vérification de l'âge, le contrôle parental et des systèmes de classification des contenus) pour empêcher les mineurs de visionner des contenus audiovisuels préjudiciables. Les contenus les plus préjudiciables, tels que la pornographie ou la violence gratuite, doivent faire l'objet des mesures les plus strictes afin d'empêcher les mineurs d'y avoir accès.

L'évaluation en cours et la révision prochaine de la directive SMA, prévue pour le troisième trimestre 2026, mettront particulièrement l'accent sur la protection des mineurs en tant que spectateurs vulnérables en ligne. Elles examineront la pertinence des règles actuelles et recenseront les lacunes éventuelles de la législation en vigueur. Il s'agira notamment d'évaluer s'il convient de prendre des mesures supplémentaires pour garantir que les spectateurs, en particulier les mineurs, bénéficient d'une protection adéquate lorsqu'ils visionnent des contenus audiovisuels en ligne. Cela inclut les contenus mis à disposition par des influenceurs, en tenant compte des évolutions du marché et de la réglementation. Ces évolutions et les changements dans les habitudes de visionnage font naître des défis susceptibles de mettre en danger les spectateurs, en particulier les mineurs.

De nouvelles menaces et de nouveaux risques sont apparus dans l'environnement en ligne et ont entraîné une exposition accrue des mineurs à des contenus audiovisuels préjudiciables, tels que le cyberharcèlement, les troubles alimentaires et l'incitation au suicide ou à l'automutilation. La révision de la directive permettra de déterminer s'il est nécessaire de préciser davantage la notion de «contenu audiovisuel préjudiciable» et quelles mesures s'imposent pour garantir que les mineurs ne soient pas exposés à ce type de contenu.

RÈGLEMENT SUR LA PUBLICITÉ À CARACTÈRE POLITIQUE

Le règlement sur la publicité à caractère politique établit des obligations de transparence et de diligence raisonnable pour la fourniture de services de publicité politique. Il introduit des exigences spécifiques concernant l'utilisation, dans le cadre de la publicité politique en ligne, de techniques de ciblage et de diffusion publicitaire qui reposent sur le traitement de données à caractère personnel. Le règlement vise à renforcer la protection des mineurs, tout en garantissant l'égalité des conditions pour les primo-électeurs.

D'une part, il interdit le recours au profilage impliquant le traitement des données à caractère personnel de mineurs dont on sait qu'ils ont au moins un an de moins que l'âge légal pour voter dans le pays. D'autre part, il permet aux messages publicitaires politiques transparents d'atteindre les primo-électeurs, permettant ainsi à ces derniers d'exercer leurs choix démocratiques en toute connaissance de cause.

PROTECTION CONTRE LES ABUS SEXUELS ET

L'EXPLOITATION SEXUELLE DES ENFANTS EN LIGNE

Les abus sexuels et l'exploitation sexuelle des enfants en ligne comptent parmi les risques les plus graves auxquels les enfants et les adolescents peuvent être confrontés dans l'univers numérique. Les auteurs peuvent être des adultes, mais aussi d'autres mineurs. Les enfants et les adolescents doivent être informés des risques, notamment de textopornographie et de chantage sexuel, mais aussi des conséquences juridiques potentielles pour les auteurs.

Les victimes exploitées par des proches ou des adultes responsables ont souvent besoin de mesures de protection de l'enfance relevant du droit civil, associées à un accompagnement des services sociaux et à un placement en lieu sûr. De nombreuses victimes peuvent avoir besoin d'une psychothérapie.

Les mesures visant à protéger les enfants contre les abus sexuels et l'exploitation sexuelle en ligne relèvent du volet pénal de la protection de l'enfance, qui se situe à la croisée des compétences de l'Union européenne et des États membres.

En déterminant certains contenus qui sont illégaux en soi ou liés à une activité illégale, ces instruments renvoient également aux dispositions pertinentes en matière de diligence raisonnable prévues par le DSA. Ils s'attaquent aux contenus illicites et fournissent un cadre efficace contre la diffusion de ces contenus.

La Commission européenne a pris des mesures pour prévenir et lutter contre les abus sexuels sur enfants en ligne. En 2022, elle a présenté une proposition visant à mettre en place un cadre réglementaire européen permanent et complet destiné à prévenir et à lutter contre les abus sexuels sur les enfants. Il s'agit d'obligations imposées aux fournisseurs de services en ligne pour empêcher la diffusion de contenus pédopornographiques et la sollicitation d'enfants à des fins sexuelles sur leurs plateformes. Ce n'est que lorsque les mesures de prévention ne sont pas suffisantes que les fournisseurs de services en ligne pourraient être tenus de détecter, de signaler, de supprimer ou de bloquer les abus sexuels sur enfants en ligne.

En vertu de cette proposition, les autorités nationales compétentes seraient habilitées à demander à des autorités judiciaires ou administratives indépendantes de rendre des ordonnances de détection, de suppression ou de blocage. Ces ordonnances ne seraient rendues qu'après une évaluation approfondie de leur nécessité et de leur proportionnalité.

La proposition prévoit également la création d'un nouveau centre européen chargé de prévenir et de lutter contre les abus sexuels à l'encontre d'enfants, afin d'aider les fournisseurs de services numériques et les autorités à se conformer aux obligations qui leur incombent en vertu du règlement. Les négociations sur ce règlement sont en cours. La Commission européenne apporte son soutien au Parlement européen et au Conseil afin de parvenir à un accord qui garantisse une protection efficace des enfants, dans le plein respect de tous les droits fondamentaux concernés, ainsi que la cohérence avec la législation existante, notamment le règlement sur les services numériques (DSA).

Parallèlement, l'accord intervenu récemment entre les colégislateurs sur la refonte de la directive relative aux abus sexuels sur enfants a encore renforcé le cadre de l'UE en matière de lutte contre les abus sexuels et l'exploitation sexuelle des enfants, tant en ligne que hors ligne. Les règles révisées actualisent le cadre existant afin de garantir que les nouvelles menaces, telles que les contenus pédopornographiques générés par l'IA, le pédopiégeage et le chantage sexuel, ainsi que la diffusion en direct d'abus sexuels sur des mineurs, soient érigées en infractions pénales et fassent l'objet de poursuites effectives.

Les règles révisées renforceront également le cadre juridique visant à prévenir les abus sexuels sur mineurs et à venir en aide aux victimes. Pour ce faire, il faudra mettre en place des vérifications des antécédents pour les personnes travaillant en contact étroit et direct avec des enfants, ou veiller à ce que les victimes puissent engager des poursuites pendant une période suffisante après la commission de l'infraction.

Outre les initiatives législatives, l'UE mène également des actions non législatives, telles que le financement et la facilitation de la coordination et de la coopération. Par exemple, le Réseau pour la prévention des abus sexuels sur mineurs rassemble 50 experts afin d'échanger les bonnes pratiques, d'éclairer la recherche et de soutenir l'élaboration et la mise en œuvre de mesures de prévention rigoureusement évaluées contre les abus sexuels commis à l'encontre d'enfants, y compris en ligne.

Le droit pénal est indispensable pour lutter contre les abus sexuels sur mineurs, mais il ne peut pas être le seul outil utilisé pour lutter efficacement contre ce crime odieux. La protection des enfants contre les abus sexuels et l'exploitation sexuelle nécessite une approche impliquant l'ensemble de la société. Cette démarche devrait associer les pouvoirs publics, les forces de l'ordre, les autorités judiciaires, les

établissements d'enseignement, les organisations de la société civile, les familles, les communautés, ainsi que les médias sociaux et autres fournisseurs de services numériques. Une prévention et une répression efficaces contre ces crimes ne reposent pas uniquement sur des mesures législatives solides, mais aussi sur des efforts coordonnés et une action intersectorielle à plusieurs niveaux.

PRÉVENIR LA RADICALISATION

Le règlement de l'UE relatif aux contenus à caractère terroriste en ligne vise à protéger les populations vulnérables, y compris les enfants, contre l'exposition à des contenus radicalisants sur l'internet. Le règlement impose aux fournisseurs de services d'hébergement de retirer les contenus à caractère terroriste dans l'heure qui suit la réception d'une injonction de retrait émanant d'une autorité nationale compétente.

À cela s'ajoutent plusieurs initiatives non législatives. Parmi celles-ci, on peut citer le Forum de l'UE sur l'internet. Il s'agit d'une plateforme publique-privée qui rassemble les États membres de l'UE, les services répressifs, le secteur privé et la société civile afin de coordonner les mesures de lutte contre les abus. Par abus, on entend notamment l'utilisation des plateformes en ligne par des terroristes, des extrémistes violents, ainsi que d'autres acteurs malveillants, tels que ceux qui sollicitent des enfants à des fins d'abus sexuels, de trafic de drogue, de criminalité organisée, de traite des êtres humains ou de trafic de migrants.

Partout dans l'Union européenne, les enfants courent le risque d'être victimes de la criminalité ou d'être entraînés dans la criminalité, tant en ligne que dans la vie réelle. La Commission européenne élabore actuellement un plan d'action visant à protéger les enfants contre la criminalité. Cela devrait compléter les instruments existants en recensant les lacunes qui subsistent et fournir une approche plus cohérente et mieux coordonnée pour améliorer la protection des enfants contre la criminalité, qu'ils en soient victimes ou auteurs, tant en ligne que hors ligne.

PLAN D'ACTION CONTRE LE CYBERHARCÈLEMENT

Le cyberharcèlement représente un problème croissant pour les enfants et les adolescents dans l'univers numérique, avec des répercussions considérables sur leur santé mentale, leur bien-être, leur participation et leur développement.

C'est pour remédier à sa prévalence préoccupante que la Commission européenne a adopté, en mars 2026, le Plan d'action contre le cyberharcèlement²⁵⁹. Celui-ci vise à prévenir le cyberharcèlement, à faciliter son signalement et à garantir un soutien efficace aux victimes. Dans le cadre du plan d'action, les États membres de l'UE sont encouragés à prendre des mesures complémentaires au niveau national.

Cela comprend l'élaboration de stratégies nationales de lutte contre le harcèlement, ainsi que le renforcement de la prévention et de la détection précoce dans les établissements scolaires et autres lieux fréquentés par les enfants. L'amélioration des services d'aide aux victimes et la mise en place de systèmes de signalement permettant d'orienter ces dernières vers un soutien juridique, social, psychologique et éducatif adapté constituent d'autres domaines d'intervention importants du plan d'action.

Par ailleurs, la recommandation de la Commission relative au développement et au renforcement de systèmes intégrés de protection de l'enfance dans l'intérêt supérieur de l'enfant²⁶⁰ invite les États membres de l'UE à prendre toutes les mesures législatives, administratives, sociales et éducatives appropriées pour prévenir le harcèlement et protéger les enfants contre ce phénomène, y compris en ligne. Cela passe notamment par l'élaboration de plans généraux de lutte contre le harcèlement.

SOLUTION EUROPÉENNE DE VÉRIFICATION DE L'ÂGE

Parallèlement à la législation existante, la Commission européenne a mis en place et continue de développer une boîte à outils opérationnelle pour la vérification de l'âge, visant à protéger les enfants et les adolescents en ligne et à limiter leur exposition à des contenus préjudiciables. Cette boîte à outils propose des réseaux, des plateformes, des solutions techniques et des canaux destinés à protéger les mineurs et à les autonomiser en ligne.

La Commission a mis au point une solution européenne de vérification de l'âge qui est à la fois fiable, conviviale et respectueuse de la vie privée. À cette fin, un modèle de base a été mis à la disposition des États membres afin qu'ils puissent l'adapter à leurs besoins et le mettre en œuvre. Lorsqu'il est personnalisé, il peut tenir compte de différentes tranches d'âge. Les États membres peuvent publier cette solution sous la forme d'une application autonome et/ou l'intégrer en tant que fonctionnalité de vérification de l'âge dans leur portefeuille européen d'identité numérique. Cette solution étant open source, les pays tiers ou les acteurs du marché peuvent également l'adopter et la développer davantage.

La solution de vérification de l'âge de l'UE pourrait être un outil approprié pour appliquer des restrictions d'âge dans la pratique, à condition qu'elle s'accompagne d'options adaptées permettant aux mineurs de prouver leur âge. Les États membres de l'UE appliquent des approches différentes en matière d'utilisation et de délivrance des documents d'identité ou des identités électroniques (eID), et tous les mineurs ne disposent pas nécessairement de leur propre passeport. C'est pourquoi la désignation de prestataires de services de vérification de l'âge dignes de confiance, capables de délivrer des attestations d'âge correspondant à l'âge requis, est essentielle au bon fonctionnement du système de vérification de l'âge au sein de l'UE.

Pour accélérer ce processus, la Commission européenne a publié une recommandation visant à établir un cadre commun pour les technologies de vérification de l'âge à l'échelle de l'UE. Dans le cadre de cette recommandation, la Commission définit actuellement un système européen de vérification de l'âge en collaboration avec les États membres. Le système détaillera des exigences concernant le modèle de confiance, la gouvernance et les obligations auxquelles devront se conformer les fournisseurs chargés de délivrer les attestations d'âge et de fournir des solutions de vérification de l'âge.

La recommandation encourage les États membres de l'UE à s'appuyer sur le modèle européen de vérification de l'âge, à l'adapter à leur contexte national et à mettre en place, d'ici au 31 décembre 2026, des solutions de vérification de l'âge fondées sur ce modèle.

Les États membres ont en outre été invités à présenter à la Commission, avant le 30 juin 2026, un plan de mise en œuvre décrivant comment ils entendent mettre à disposition une solution européenne de vérification de l'âge. Les États membres sont encouragés à collaborer entre eux et à dialoguer avec la Commission européenne, les chercheurs et la société civile dans le cadre du déploiement de leurs solutions nationales. Les défis liés à la vérification de l'âge, y compris les risques éventuels de fragmentation réglementaire au sein de l'UE, sont examinés plus loin dans le présent chapitre, dans la section «Questions en instance».

Résultats des mesures de contrôle existantes

L'efficacité de la législation européenne en vigueur dépend entièrement de son application. Le DSA a introduit une architecture de contrôle de l'application fondamentalement nouvelle, centralisée au niveau de la Commission pour les plus grandes plateformes et combinée à un contrôle national par l'intermédiaire des coordinateurs des services numériques. Cette architecture se traduit désormais par des décisions, des procédures et des changements concrets en matière de conformité, et un bilan commence à se dessiner.

Le règlement sur l'IA opte pour une structure similaire, avec un contrôle centralisé au niveau de la Commission pour les modèles d'IA à usage général et la plupart des systèmes d'IA reposant sur ces modèles, lorsque le fournisseur du système et du modèle d'IA est le même (ou appartient à la même entreprise). Le train de mesures omnibus sur l'IA introduit une autre innovation, le contrôle de l'application pour les systèmes d'IA désignés en tant que TGPL ou TGMRL ou intégrés dans une TGPL ou un TGMRL au titre du DSA étant également centralisé au niveau de la Commission.

L'application du RGPD est supervisée et mise en œuvre par des autorités nationales indépendantes chargées de la protection des données (APD). Celles-ci continuent de rendre des décisions, infligeant des amendes importantes et d'autres mesures correctives lorsqu'elles constatent que les responsables du traitement ont enfreint les règles en matière de protection des données.

L'application de la directive SMA est assurée par les autorités et organismes de régulation nationaux. La directive SMA a introduit des exigences visant à garantir l'indépendance institutionnelle et fonctionnelle des autorités et organismes de régulation nationaux, qui ont encore été renforcées par le règlement européen sur la liberté des médias (EMFA).

L'application de la législation en matière de protection des consommateurs, y compris des règles découlant des directives et règlements de l'UE, relève principalement de la compétence des autorités et des juridictions des États membres. Bien que la Commission ne dispose actuellement pas de pouvoirs d'exécution directs dans le domaine du droit de la consommation, elle coordonne et soutient les actions de contrôle menées par les États membres au titre du règlement sur la coopération en matière de protection des consommateurs (CPC). Celui-ci établit un cadre de coopération transfrontières permettant aux autorités CPC des États membres de lutter ensemble contre les infractions transfrontières et à l'échelle de l'UE au droit de la consommation.

STRUCTURE DE CONTRÔLE DE L'APPLICATION DU DSA

La structure de contrôle de l'application du DSA prévoit une compétence directe et centralisée de la Commission pour les TGPL et les TGMRL, ainsi qu'une coordination et une coopération avec plusieurs autorités nationales, notamment dans le cadre du Comité européen des services numériques, qui dispose également d'un groupe de travail spécifique consacré à la protection des mineurs.

Il s'agit d'un nouveau cadre d'application qui présente l'avantage de centraliser le contrôle de l'application au niveau de la Commission pour les plus grandes plateformes, dont les activités s'exercent sans entrave au-delà des frontières. Certaines de ces plateformes comptent parmi les entreprises les plus importantes et les mieux dotées en ressources au monde, avec des chiffres d'affaires dépassant souvent le PIB de certains États membres de l'Union européenne. Ce cadre favorise également une application cohérente des règles dans l'ensemble de l'Union et jusqu'au niveau national (par exemple, grâce aux lignes directrices relatives à la protection des mineurs et à la jurisprudence).

L'effet dissuasif est considérable, grâce à l'un des pouvoirs de sanction les plus étendus au monde et à des mesures provisoires susceptibles d'entraîner une évolution rapide des pratiques des plateformes, comme en témoignent les engagements pris par TikTok et le retrait de TikTok Lite dans l'UE²⁶¹. Dans le cadre des enquêtes, la Commission européenne dispose d'outils de mise en œuvre et de pouvoirs d'enquête solides. Cela inclut notamment le pouvoir de demander des données et des informations granulaires sensibles, ainsi que de procéder à des inspections dans les locaux des fournisseurs. Cela permet un accès sans précédent aux systèmes, à la conception et aux décisions des fournisseurs.

Dans les cas extrêmes où l'infraction persiste, causant un préjudice grave et urgent, la Commission peut demander au coordinateur des services numériques (CSN) de l'État membre d'établissement du fournisseur de solliciter auprès de l'autorité judiciaire compétente une ordonnance de restriction temporaire de l'accès au service²⁶².

Les mesures de contrôle prises par la Commission européenne ont nécessité un renforcement considérable des capacités et s'accroissent de plus en plus. Progressivement, le contrôle de l'application devient plus rapide, comme le démontrent les conclusions préliminaires concernant TikTok et sa conception potentiellement addictive, ainsi que celles concernant Meta et le contrôle de l'âge. Les critères de conformité définis dans les lignes directrices sur la protection des mineurs ont aidé également.

La présentation initiale des attentes de la Commission sur les questions clés relatives aux mesures de contrôle de l'application, y compris les constatations préliminaires et les engagements, devrait également servir de référence aux prestataires et se refléter dans leur pratique courante des cycles d'évaluation et d'atténuation des risques. Cela devrait entraîner des changements dans les services proposés par les plateformes avant même qu'il ne soit nécessaire d'engager une procédure officielle d'exécution.

Compte tenu des ressources nécessaires pour engager des poursuites judiciaires à l'encontre des entreprises faisant l'objet de mesures d'exécution de la Commission, tout cadre coercitif devrait garantir que du temps soit également consacré à s'assurer que les exigences procédurales sont respectées et que toutes les précautions possibles sont prises afin que les affaires tiennent la route devant les tribunaux, à tous les niveaux de juridiction.

L'approche fondée sur les risques et technologiquement neutre du DSA constitue le fondement d'une action de contrôle adaptée aux défis de l'avenir. Cette situation évolue grâce aux cycles d'évaluation des risques et d'audit des plateformes, aux engagements pris dans ce cadre ou en réponse à des mesures d'exécution, ainsi qu'à la désignation de nouveaux services. L'ouverture récente d'une enquête à l'encontre de X concernant son système d'IA, Grok, et le partage sans consentement d'images intimes (y compris celles générées par l'IA) montre à quel point l'application du DSA peut rapidement s'étendre à de nouvelles pratiques ou fonctionnalités problématiques intégrées aux plateformes en ligne.

De même, la récente classification de WhatsApp en tant que «TGPL» montre comment certains services peuvent entrer dans le champ d'application du DSA, dès lors qu'ils présentent les fonctionnalités et les caractéristiques propres aux plateformes en ligne.

DÉCISIONS ET PROCÉDURES AU TITRE DU DSA

Depuis l'entrée en application du DSA, la Commission européenne et les autorités nationales ont engagé ou mené à bien une série de mesures d'exécution concernant la protection des mineurs. Les décisions et procédures décrites ci-dessous ont donné le coup d'envoi du référentiel opérationnel à l'aune duquel la conformité des plateformes est désormais évaluée. Celui-ci continuera d'évoluer au fur et à mesure que

les mesures d'exécution progresseront, par exemple pour couvrir d'autres services et problématiques, et s'appuiera sur une évaluation et une atténuation continues des risques, ainsi que sur des cycles d'audit.

En février 2026, la Commission européenne a adopté des conclusions préliminaires selon lesquelles la conception potentiellement addictive de TikTok ne satisfait pas aux normes de protection prévues par le DSA. Ces conclusions indiquent que TikTok doit modifier la conception de base de son service, par exemple en désactivant certaines fonctionnalités clés favorisant la dépendance, telles que le «défilement infini», en mettant en place des «pauses de temps d'écran» efficaces (notamment pendant la nuit) et en adaptant son système de recommandation²⁶³.

En mars 2026, la Commission a adopté des conclusions préliminaires à l'encontre de quatre très grandes plateformes pornographiques (Pornhub, XNXX, Stripchat et XVideos) pour ne pas avoir mis en place de système adéquat de vérification de l'âge²⁶⁴. Cette initiative a été complétée par une action coordonnée du Comité européen des services numériques contre les plateformes pornographiques de plus petite taille²⁶⁵.

En avril 2026, la Commission européenne a également publié un rapport préliminaire concluant que Meta s'était rendue coupable d'une infraction en n'empêchant pas les mineurs de moins de 13 ans d'utiliser Instagram et Facebook²⁶⁶.

Une procédure d'exécution est également en cours à l'encontre de Snapchat afin d'enquêter sur des soupçons concernant l'inadéquation du contrôle de l'âge et des paramètres par défaut, une protection insuffisante des mineurs contre le pédopiéage ou le recrutement à des fins d'activités criminelles, ainsi que l'inefficacité des outils de modération des contenus visant à empêcher la diffusion d'informations orientant les utilisateurs vers la vente de produits illicites, notamment de stupéfiants, et de produits soumis à des restrictions d'âge²⁶⁷.

Parmi les engagements pris, AliExpress a accepté de mettre en place un système par défaut qui limite la visibilité des produits destinés aux adultes, notamment grâce à un floutage automatique des images de ces produits à l'aide d'une analyse en temps réel basée sur l'intelligence artificielle²⁶⁸.

Au niveau national, l'autorité néerlandaise des consommateurs et des marchés (ACM) enquête actuellement sur la plateforme de jeux vidéo Roblox en lien avec de possibles risques auxquels seraient exposés les mineurs sur cette plateforme²⁶⁹.

D'autres procédures sont en cours à l'encontre de Facebook, Instagram, X (et plus particulièrement Grok²⁷⁰, Shein²⁷¹ et Temu²⁷², ciblant spécifiquement la conception addictive, les systèmes de recommandation, la diffusion de contenus illicites (y compris de matériel pédopornographique) et les mesures de protection mises en place sur leurs plateformes de vente en ligne. Une enquête antérieure portant sur TikTok Lite avait abouti à la décision d'engagement de la Commission et au retrait définitif de cette fonctionnalité du marché de l'Union.

Les mesures d'exécution qui seront prochainement mises en œuvre concernant les services et les problématiques susmentionnés permettront de clarifier les attentes concrètes de la Commission et d'établir des critères de conformité très stricts. Cela aura une incidence sur les modifications apportées à l'offre de services non seulement des plateformes en ligne faisant l'objet d'une enquête, mais aussi de tous les autres fournisseurs relevant du champ d'application du DSA.

À présent que cette architecture de contrôle de l'application est opérationnelle, il pourrait être nécessaire de la renforcer davantage pour faire en sorte que les procédures d'exécution puissent être menées avec

la rapidité et l'urgence requises et permettre au DSA de produire pleinement ses effets. Pour ce faire, toutes les autorités chargées de faire respecter la législation, tant au niveau national qu'au niveau de l'Union européenne, devraient disposer en permanence des ressources nécessaires à l'accomplissement de leur mission.

STRUCTURE DE CONTRÔLE DE L'APPLICATION

DU RÈGLEMENT SUR L'IA

La structure de contrôle de l'application du règlement sur l'IA octroie à la Commission une compétence d'exécution directe et centralisée pour les modèles d'IA à usage général (y compris les modèles GPAI présentant un risque systémique) et les systèmes d'IA reposant sur ces modèles, lorsque le modèle et le système sont développés par le même fournisseur ou par plusieurs fournisseurs faisant partie de la même entreprise.

Le train de mesures omnibus sur l'IA introduit une autre innovation, le contrôle de l'application pour les systèmes d'IA désignés ou intégrés dans une TGPL ou un TGMRL au titre du DSA étant également centralisé au niveau de la Commission européenne. Le contrôle de l'application du règlement sur l'IA en ce qui concerne les autres systèmes d'IA relevant de son champ d'application relève de la responsabilité des autorités nationales de surveillance du marché.

Les pouvoirs d'exécution du Bureau européen de l'IA et des autorités nationales de surveillance du marché entreront en application le 2 août 2026. À compter de cette date, le Bureau de l'IA veillera au respect des règles relatives aux modèles d'IA à usage général²⁷³, aux systèmes d'IA à usage général présentant un risque systémique²⁷⁴ et aux systèmes d'IA fondés sur des modèles d'IA à usage général lorsque le modèle et le système sont développés par le même fournisseur ou par des fournisseurs faisant partie de la même entreprise, ainsi qu'aux systèmes d'IA intégrés dans des TGPL et des TGMRL. Les obligations relatives aux systèmes d'IA à haut risque, telles qu'elles ont été convenues dans le train de mesures omnibus sur l'IA, entreront en application en décembre 2027 (pour les systèmes d'IA autonomes, tels que certains systèmes d'IA utilisés dans l'éducation) et en août 2028 (pour les systèmes d'IA intégrés dans des produits réglementés, par exemple les jouets).

STRUCTURE DE CONTRÔLE DE L'APPLICATION DU RGPD

Le contrôle de l'application du RGPD relève de la compétence des autorités chargées de la protection des données dans chaque État membre de l'UE, lesquelles sont habilitées à enquêter sur les réclamations, à réaliser des audits, à ordonner des mesures correctives et à infliger des amendes administratives en cas de violation de la législation relative à la protection des données.

Lorsqu'une entreprise (responsable du traitement des données) traite des données à caractère personnel dans plus d'un État membre, l'autorité chef de file, à savoir l'autorité de contrôle du pays dans lequel l'entreprise a son établissement principal, est chargée de sa supervision.

L'autorité de contrôle chef de file coopère et coordonne ses actions avec les autorités de contrôle de la protection des données des autres États membres de l'UE sur le territoire desquels le traitement des données a des répercussions. C'est ce que l'on appelle le mécanisme de «guichet unique».

Les autorités chargées de la protection des données peuvent ouvrir des enquêtes sur la base de réclamations individuelles, de notifications obligatoires de violations, de rapports des médias ou de leurs propres

enquêtes. Les organisations reconnues coupables d'avoir enfreint les règles relatives à la protection des données s'exposent à des interdictions de traitement, à des injonctions de mise en conformité ou à des amendes pouvant atteindre 20 millions d'euros ou 4 % de leur chiffre d'affaires annuel mondial, le montant le plus élevé étant retenu.

Comme le prévoit la Charte des droits fondamentaux de l'Union européenne et comme le réaffirme le RGPD, toutes les autorités chargées de la protection des données doivent être indépendantes. Tous les États membres doivent veiller à ce que les autorités chargées de la protection des données disposent des ressources humaines, techniques et financières nécessaires à l'exécution efficace de leurs missions et de leurs compétences.

Le Comité européen de la protection des données (CEPD) rassemble toutes les autorités de contrôle afin de garantir une application cohérente du RGPD. Il produit des recommandations sur l'application du RGPD. Le CEPD travaille actuellement à l'élaboration de lignes directrices sur le traitement des données relatives aux enfants. Il encourage également la coopération entre les autorités chargées de la protection des données.

Le RGPD est neutre sur le plan technologique et adopte une approche fondée sur les risques. Cela signifie que les organisations doivent mettre en œuvre les mesures techniques et organisationnelles appropriées, proportionnées au risque présenté par leurs activités de traitement des données.

À la fin de l'année dernière, le règlement de procédure relatif au RGPD a été adopté. Il a introduit de nouvelles règles visant à améliorer la coopération entre les autorités nationales chargées de la protection des données lorsqu'elles font appliquer le RGPD, ceci afin d'accélérer le traitement des réclamations transfrontières en matière de protection des données. En mai 2025, les autorités chargées de la protection des données ont publié la Déclaration d'Helsinki sur le renforcement de la clarté, du soutien et de l'engagement. Dans cette déclaration, les APD ont convenu de renforcer la cohérence de l'application et du contrôle de l'application du RGPD.

EXEMPLES DE MESURES D'EXÉCUTION ET DE PROCÉDURES

ENGAGÉES AU TITRE DU RGPD

Le RGPD est en vigueur depuis 2018. Au cours de cette période, des amendes d'un montant total de plus de 7 milliards d'euros ont été infligées à des organisations pour avoir enfreint les règles en matière de protection des données²⁷⁵. Les autorités chargées de la protection des données peuvent faire usage de leurs pouvoirs pour exiger des entreprises qu'elles mettent leurs activités de traitement en conformité. Cela leur permet de dialoguer avec les responsables du traitement avant d'ouvrir une enquête, ce qui permet d'économiser du temps et des ressources.

À titre d'exemple, en février 2023, la Commission irlandaise de protection des données a entamé des discussions avec Meta au sujet du marquage sur Instagram. Lorsqu'un enfant souhaitait marquer («taguer») un compte public qu'il ne suivait pas, il recevait le message «Impossible de taguer ce compte. Passez votre compte en mode public pour taguer des personnes qui ne vous suivent pas»²⁷⁶.

Cette notification s'accompagnait d'un bouton «Accéder aux paramètres» qui redirigeait l'utilisateur vers un menu lui permettant de faire passer son compte du mode privé au mode public. Cette configuration n'avertissait pas les enfants des conséquences potentielles de ce changement, pas plus qu'elle ne réorientait les enfants vers une foire aux questions (FAQ) ou vers un article du centre d'aide.

À la suite de discussions avec le responsable du traitement des données, des modifications ont été apportées aux notifications destinées aux utilisateurs. La notification a été mise à jour comme suit: «Le compte n'a pas pu être tagué. Votre compte est privé, vous ne pouvez donc taguer que vos abonnés. Vous pouvez gérer vos paramètres de confidentialité dans les options de votre compte.»

Le bouton «Accéder aux paramètres» a été remplacé par un bouton «En savoir plus» qui redirige les utilisateurs vers un article du centre d'aide où ils peuvent découvrir comment rendre leur compte privé à tout moment, les différences entre les comptes privés et publics, comment gérer la confidentialité sur Instagram, ainsi que des informations destinées aux parents sur «qui peut voir les publications de mon enfant sur Instagram».

Les autorités chargées de la protection des données ont rendu de multiples décisions concernant des violations du RGPD relatives aux données des enfants. Elles ont également adopté des interdictions de traitement empêchant un responsable du traitement de traiter les données à caractère personnel des personnes concernées, y compris celles d'enfants, tant que ce traitement n'était pas conforme aux exigences du RGPD. Un florilège de ces actions est présenté ci-dessous.

Plusieurs autorités chargées de la protection des données ont ouvert des enquêtes à l'encontre de plusieurs responsables du traitement pour non-respect du principe de protection des données dès la conception et par défaut. Par exemple, la Commission irlandaise de protection des données a infligé à TikTok une amende de 345 millions d'euros après avoir constaté que l'entreprise avait enfreint plusieurs dispositions du RGPD.

Il s'agissait notamment de la protection des données dès la conception et par défaut, ainsi que du principe de minimisation des données. La Commission de protection des données a estimé que TikTok avait enfreint ces dispositions, dans la mesure où l'application rendait par défaut les comptes des enfants accessibles à tout le monde, que ce soit aux autres utilisateurs de TikTok ou aux personnes en dehors de l'application.

La Commission irlandaise de protection des données a également constaté que TikTok utilisait des interfaces trompeuses pour inciter les enfants à choisir par défaut des comptes publics. Cela signifie que n'importe qui pouvait visualiser leurs contenus, en violation de la protection des données dès la conception et par défaut, ainsi que du principe de loyauté. Elle a également constaté que TikTok ne vérifiait pas que les utilisateurs adultes supervisant le compte d'un enfant via la fonction «appariement familial» étaient bien les parents ou tuteurs de cet enfant²⁷⁷.

Par ailleurs, la Commission irlandaise de protection des données a infligé une amende de 450 millions d'euros à Instagram, après avoir constaté que la plateforme avait enfreint le principe de protection des données dès la conception et par défaut. Instagram avait permis à des enfants de créer des comptes professionnels, qui requièrent de rendre publiques les coordonnées affichées dans le profil. La Commission de la protection des données a estimé qu'Instagram avait enfreint ce principe, puisque tous les comptes d'utilisateurs étaient configurés par défaut en mode public. Cela signifie que n'importe qui pouvait consulter le contenu de l'enfant, à moins de modifier ce paramètre²⁷⁸.

L'Autorité italienne de protection des données a imposé une suspension temporaire des activités de traitement de données de TikTok en raison de préoccupations liées à la sécurité des enfants, notamment après le décès d'une fillette italienne de 10 ans. Cette suspension imposait une limitation immédiate des activités de traitement de TikTok pour les utilisateurs dont l'âge ne pouvait être établi avec certitude. Cela a conduit la plateforme à révéifier l'âge de ses utilisateurs italiens et à fermer plus d'un demi-million de

comptes soupçonnés d'appartenir à des mineurs de moins de 13 ans, âge à partir duquel TikTok autorise les enfants à utiliser son service²⁷⁹.

Au début de cette année, la Commission irlandaise de protection des données a ouvert une enquête sur X concernant la création d'images à caractère sexuel sans consentement, notamment d'enfants, à l'aide de l'outil d'IA Grok. Elle examinera la conformité de X par rapport à plusieurs articles, notamment ceux relatifs à la minimisation des données et à la protection des données dès la conception et par défaut²⁸⁰.

APPLICATION DE LA DIRECTIVE SMA ET

PROTECTION DES MINEURS EN LIGNE

La protection des mineurs constitue un domaine prioritaire pour les autorités de régulation des médias. En 2024, le Groupe des régulateurs européens des services de médias audiovisuels (ERGA) a évalué les mesures adoptées par les autorités de régulation des médias en matière de protection des mineurs. Il en a conclu qu'il était nécessaire d'établir et d'affiner les critères de classification des contenus préjudiciables pour les mineurs.

Un exemple de mise en œuvre de la directive SMA concernant les plateformes de partage de vidéos (VSP) en matière de protection des mineurs peut être trouvé en Italie. L'AGCOM, l'autorité italienne de régulation des communications, a constaté la présence sur TikTok de vidéos «French scar». Conformément au règlement sur les plateformes de partage de vidéos, l'AGCOM a engagé une procédure d'intervention qui a conduit TikTok, une VSP établie en Irlande, à retirer les vidéos.

L'autorité de régulation allemande DLM a pris des mesures à l'encontre des plateformes pornographiques implantées à Chypre et en République tchèque. La procédure transfrontière était fondée sur la directive relative au commerce électronique, comme le prévoit la directive SMA. La base juridique était le traité interétatique sur la protection des mineurs dans les médias (JMStV), qui transpose la directive SMA, et les dispositions pertinentes concernaient l'interdiction de diffuser de la pornographie aux mineurs ainsi que les règles relatives à la vérification de l'âge.

Le règlement européen sur la liberté des médias (EMFA)²⁸¹, qui établit une procédure transfrontière permettant de demander l'exécution des obligations incombant aux VSP établies dans un autre État membre, a également été activé à l'encontre de plusieurs plateformes pornographiques établies à Chypre. Cela a incité les plateformes concernées à respecter les obligations de la directive SMA en matière de protection des mineurs, y compris en ce qui concerne la vérification de l'âge. L'autorité de régulation chypriote évaluait actuellement les réponses fournies par les fournisseurs concernés (Stripchat) concernant la manière dont ils ont déployé la vérification de l'âge dans plusieurs pays, par exemple en Allemagne.

RÉSEAU POUR LA MISE EN ŒUVRE DU RÈGLEMENT

SUR LA COOPÉRATION EN MATIÈRE DE PROTECTION

DES CONSOMMATEURS (CPC)

Comme indiqué dans l'Agenda 2030 pour les consommateurs, la Commission européenne proposera une révision du règlement sur la coopération en matière de protection des consommateurs (CPC) afin de renforcer encore davantage l'application de la législation en matière de consommation. Cela pourrait

permettre de centraliser les pouvoirs d'exécution directe au niveau de l'Union européenne dans certains cas précis.

Cela permettrait de rendre l'application du règlement CPC à la fois plus rapide et plus dissuasive. Cela contribuerait également à mieux protéger les mineurs qui, en raison de leur vulnérabilité accrue et de leur manque d'expérience, courent un risque élevé d'être exposés à des pratiques commerciales déloyales en ligne.

EXEMPLES DE MESURES D'EXÉCUTION ENGAGÉES

PAR LE RÉSEAU CPC

S'agissant du secteur numérique, la Commission européenne a publié en mars 2025 la position commune du réseau CPC concernant Star Stable Online²⁸². Le réseau a constaté des violations de la DPCD et de la DDC, telles que le fait d'inciter des enfants à acheter ou à convaincre des adultes d'acheter pour eux de la monnaie ou des objets dans le jeu, des interfaces trompeuses (allégations de rareté concernant la monnaie virtuelle ou le contenu du jeu), un manque d'informations claires et transparentes, adaptées aux enfants, sur l'achat et l'utilisation de monnaies virtuelles dans le jeu, ainsi qu'un manque de clarté quant à la nature commerciale des contenus promotionnels publiés par les influenceurs. La Commission facilite actuellement le dialogue entre le réseau CPC et l'entreprise afin de mettre un terme à ces violations de la législation européenne en matière de protection des consommateurs.

En mars 2025, la Commission a publié les principes clés du réseau CPC sur les monnaies virtuelles utilisées dans les jeux vidéo, qui reflètent l'interprétation partagée par les autorités CPC de la législation européenne en vigueur en matière de protection des consommateurs (principalement la DPCD et la DDC). Ces principes clés visent à promouvoir la transparence et l'équité dans l'utilisation, par l'industrie du jeu vidéo, de monnaies virtuelles payantes, et à garantir le respect des vulnérabilités des consommateurs, en particulier celles des enfants²⁸³.

Le thème du marketing d'influence revêt un grand intérêt pour le réseau CPC, notamment lorsque ces pratiques concernent des enfants. En 2023, les autorités nationales chargées de la protection des consommateurs de 22 États membres ont mené une opération de contrôle sur les publications de 576 influenceurs, afin de vérifier s'ils mentionnaient leurs activités publicitaires, comme l'exige la législation européenne en matière de protection des consommateurs. À la suite de cette opération, 62 % des influenceurs contrôlés ont été retenus pour faire l'objet d'une enquête plus approfondie²⁸⁴. La Commission européenne a également créé l'Influencer Legal Hub, une plateforme où les influenceurs peuvent trouver des informations pratiques sur le respect du droit de l'Union²⁸⁵.

En février 2022, le Réseau CPC a lancé une action coordonnée contre TikTok. Cette action faisait suite aux préoccupations des autorités CPC concernant du marketing caché, des techniques publicitaires agressives ciblant les enfants et certaines clauses contractuelles figurant dans les conditions d'utilisation de TikTok qui pourraient être considérées comme trompeuses et prêtant à confusion pour les consommateurs.

En juin 2022, TikTok s'est engagée à mettre ses pratiques en conformité avec la réglementation européenne en matière de publicité et de protection des consommateurs²⁸⁶. Les autorités CPC surveillent le respect des règles par TikTok, et vérifient notamment si ses pratiques commerciales (par exemple, la publicité) sont suffisamment transparentes pour que les enfants puissent en comprendre la nature.

ÉDUCATION DES CONSOMMATEURS ET VOIES DE RECOURS

Grâce à l'adoption récente de la directive (UE) 2025/2647, qui révisé la directive relative au règlement extrajudiciaire des litiges, les consommateurs peuvent désormais recourir au règlement extrajudiciaire des litiges pour résoudre les différends liés aux services et contenus numériques, ainsi que les différends relatifs aux informations précontractuelles lorsqu'un contrat a été conclu.

L'élargissement du champ d'application de la directive a permis d'adapter le règlement extrajudiciaire des litiges à l'ère numérique en veillant à ce qu'un plus grand nombre de litiges de consommation puissent être résolus de cette manière. Il pourrait s'agir, par exemple, de litiges liés à un abonnement à un jeu vidéo ou à la description fournie concernant un produit destiné à des mineurs. La directive relative aux actions représentatives permet à des entités désignées (les «entités qualifiées»), telles que des organisations de consommateurs et des organismes publics, d'intenter des actions en justice pour protéger les intérêts collectifs des consommateurs. Cela inclut les mineurs concernés par des pratiques illégales de professionnels.

Ces actions peuvent avoir pour objet de faire cesser des pratiques illégales et d'obtenir une réparation collective pour les consommateurs. Des actions peuvent être intentées pour faire respecter les droits des consommateurs couverts par plus de 70 actes de l'Union européenne énumérés à l'annexe I de la directive, tels que la directive sur les pratiques commerciales déloyales (DPCD), le RGPD, le règlement sur les marchés numériques (DMA), le règlement sur les services numériques (DSA) ou encore le règlement sur l'IA. Chaque fois que les législateurs européens envisagent un nouvel instrument européen pertinent pour la protection des intérêts collectifs des consommateurs, celui-ci peut être ajouté à l'annexe, ce qui permet de le faire appliquer par le biais du modèle européen de recours collectif.

Questions en instance

LA CONCEPTION PRÉJUDICIALE N'EST PAS

SUFFISAMMENT PRISE EN COMPTE

Bien que la mise en œuvre de la législation existante n'en soit, dans de nombreux cas, qu'à ses débuts, on s'attend à ce que, avec suffisamment de temps et de ressources, celle-ci entraîne une évolution du modèle économique des médias sociaux et des autres fournisseurs de services numériques, en déterminant quels éléments de ce modèle sont, en définitive, compatibles avec les droits fondamentaux au sein de l'Union européenne, y compris les droits de l'enfant.

Un exemple clair en est l'interdiction de la publicité ciblant les mineurs sur la base du profilage. À l'instar de l'interdiction de la publicité fondée sur le profilage utilisant des catégories particulières de données sensibles, cette interdiction rejette directement le caractère acceptable d'une pratique qui est au cœur du modèle économique de plusieurs plateformes.

Un autre exemple est celui des obligations en matière d'évaluation et d'atténuation des risques imposées aux médias sociaux et aux autres fournisseurs de services numériques. Ces obligations contraignent les fournisseurs à redoubler d'efforts pour mieux cerner les risques que leurs services font peser sur les droits fondamentaux, y compris les droits de l'enfant, et à prévenir et atténuer ces risques.

Malgré cela, plusieurs lacunes subsistent. Premièrement, la législation européenne en vigueur repose souvent sur des listes de pratiques déterminées (par exemple, certaines caractéristiques créant une dé-

pendance). Cela provoque un décalage structurel. Une approche fondée sur les fonctionnalités peut entraîner des lacunes réglementaires, car les services numériques évoluent au fil du temps au-delà des fonctionnalités spécifiquement énumérées et prises en compte dans la législation. Cette évolution peut même être le fruit d'une décision délibérée visant à échapper aux mesures de contrôle des autorités de régulation.

De plus, les risques sont souvent transversaux et ne découlent pas d'une seule caractéristique ou fonctionnalité prise isolément, mais de l'interaction de plusieurs caractéristiques ou, plus largement, de la manière dont le service a été conçu. Prenons l'exemple de nouvelles formes de contenu audiovisuel.

Les environnements immersifs fondés sur la technologie de réalité étendue et les vidéos de format court à lecture automatique, par exemple, ont créé pour les enfants des risques qui n'avaient pas été anticipés lorsque les instruments législatifs pertinents ont été mis en place.

La législation peut évoluer au cours de sa mise en œuvre, comme le démontrent l'enquête sur X/Grok au titre du DSA et la désignation de WhatsApp en tant que «TGPL». Toutefois, cette adaptation s'effectue élément par élément, une fois le préjudice identifié, au rythme des procédures formelles d'exécution.

Par ailleurs, la législation européenne en vigueur régit de manière indirecte l'activité principale des plateformes, en établissant un cadre fondé sur les droits fondamentaux dans lequel tout modèle économique devrait s'inscrire. À titre d'exemple, les fournisseurs de TGPL et de TGMRL doivent se conformer à des exigences spécifiques en matière de transparence et de conception en ce qui concerne les systèmes de recommandation²⁸⁷, et les fournisseurs de TGPL sont tenus de proposer, pour chacun de leurs systèmes de recommandation, au moins une option ne reposant pas sur le profilage²⁸⁸, mais la manière concrète dont ils devraient ou ne devraient pas concevoir leurs systèmes de recommandation peut être déterminée dans le cadre de mesures d'exécution.

À l'heure actuelle, les autorités de régulation ont souvent un temps de retard en essayant de faire appliquer une législation dans un environnement de médias sociaux+ en évolution rapide, dans la mesure où cette législation peut définir des caractéristiques et des fonctionnalités explicites qui continuent d'évoluer après la mise sur le marché des services numériques. Cela expose potentiellement des millions d'utilisateurs, y compris des enfants et des adolescents, à des risques de préjudice. Dans certains cas, les risques ne peuvent se concrétiser ou apparaître clairement qu'après la mise sur le marché des services, par exemple en raison de la manière dont ces caractéristiques ou fonctionnalités sont utilisées dans la pratique ou en fonction du contexte. En matière d'application de la réglementation, lorsqu'il s'agit de contester le non-respect par les fournisseurs de leurs obligations de diligence raisonnable, la charge de la preuve peut souvent incomber, à l'heure actuelle, aux autorités de contrôle européennes et nationales,

«Notre objectif n'est pas d'exclure les enfants, mais de veiller à ce que le monde numérique s'adapte à leurs besoins à mesure qu'ils grandissent. Si les fournisseurs de technologies souhaitent avoir accès à nos enfants, ils devront prouver qu'ils respectent les critères requis.»

— LEANDA BARRINGTON-LEACH,
DIRECTRICE EXÉCUTIVE DE LA
5RIGHTS FOUNDATION

qui doivent démontrer que les médias sociaux et autres services numériques sont préjudiciables, dans le cadre de procédures judiciaires longues et coûteuses menées contre de grandes entreprises disposant de moyens considérables.

Il pourrait donc devenir la règle que les fournisseurs de médias sociaux et autres services numériques qui lancent, exploitent ou mettent à jour des services susceptibles de présenter des risques pour les enfants et les adolescents doivent démontrer que leurs services ou nouvelles fonctionnalités peuvent être utilisés en toute sécurité par les mineurs avant leur déploiement sur le marché.

DIFFÉRENCES ENTRE LES APPROCHES NATIONALES EN MATIÈRE DE LIMITES D'ÂGE ET DE CONSENTEMENT DES MINEURS

La question de l'âge constitue la lacune politique la plus flagrante dans la législation existante. Deux aspects sont à prendre en considération. Premièrement, le RGPD a fixé de manière générale à 16 ans l'âge à partir duquel les enfants peuvent donner leur consentement au traitement de leurs données à caractère personnel par les «services de la société de l'information». Le RGPD prévoit cependant la possibilité pour les États membres d'abaisser cette limite à n'importe quel âge compris entre 13 et 16 ans. Lorsque l'enfant a moins de 16 ans (ou tout autre âge prescrit par l'État membre compétent), le traitement n'est licite que si le consentement est donné ou autorisé par le titulaire de l'autorité parentale.

Deuxièmement, plusieurs États membres de l'UE sont en train d'adopter, ou envisagent d'adopter, des mesures législatives concernant les restrictions d'âge applicables aux mineurs pour accéder aux médias sociaux et à d'autres services numériques, certains ayant même des approches distinctes par rapport aux seuils de consentement fixés par l'UE et les États membres. Les approches adoptées par les États membres en matière d'âge minimum divergent tant au niveau de leur champ d'application que du seuil d'âge, des services concernés et de la question de savoir si le consentement parental peut prévaloir sur ce seuil.

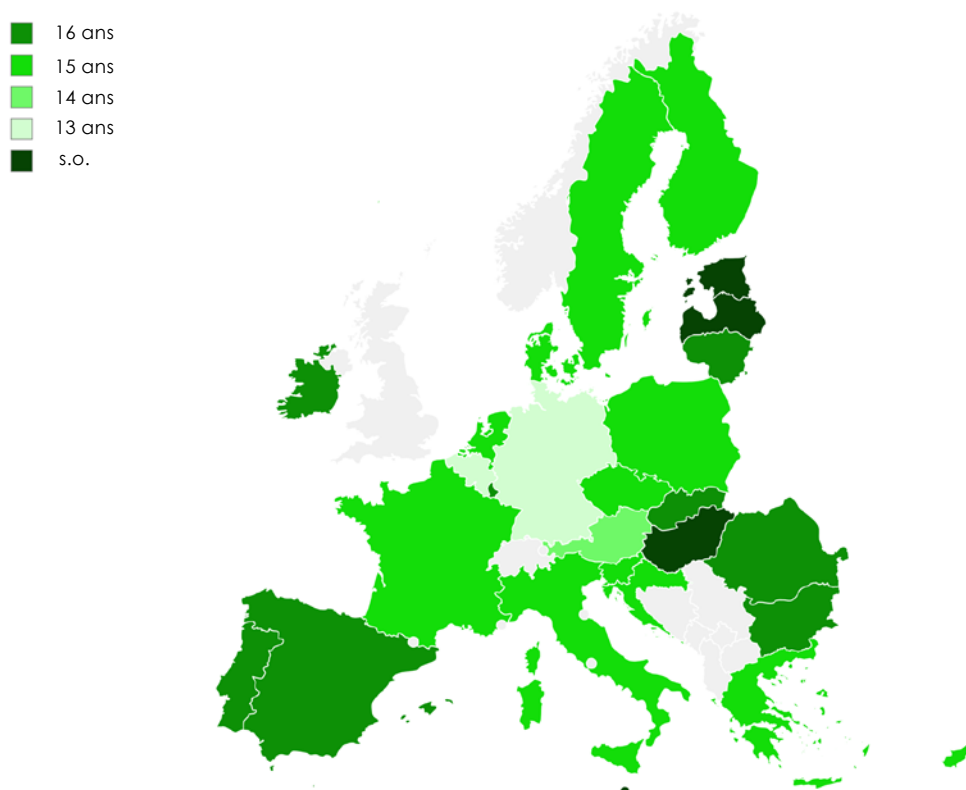
La prolifération d'initiatives nationales visant à fixer des limites d'âge pour accéder aux médias sociaux et à d'autres services numériques présente le risque d'entraîner une fragmentation du marché unique et des niveaux inégaux de protection des mineurs au sein de l'UE. Plusieurs États membres, dont l'Autriche, Chypre, le Danemark, l'Espagne, la France, la Grèce, le Luxembourg et la Slovaquie, plaident en faveur d'une approche à l'échelle de l'UE en ce qui concerne les restrictions d'âge pour accéder aux médias sociaux⁺.

La Déclaration du Jutland, signée en octobre 2025 par 25 États membres à l'initiative de la présidence danoise du Conseil, appelait à la mise en place d'un environnement numérique plus sûr pour les mineurs, notamment par la vérification de l'âge et des évaluations pour définir l'âge à partir duquel les mineurs devraient être autorisés à accéder aux médias sociaux et à d'autres services numériques. Les conclusions du Conseil européen du 23 octobre 2025 et celles du 19 mars 2026 soulignent l'importance de la protection des mineurs en ligne.

Des débats sont en cours dans tous les États membres, que ce soit au sein des parlements nationaux, des gouvernements ou de la société civile, et portent sur l'introduction de restrictions d'âge à différents niveaux. Les restrictions proposées vont de 13 à 16 ans, autorisant parfois des niveaux d'âge différents, selon qu'il y a consentement des parents ou pas. L'Italie, la France et la Grèce ont officiellement notifié à la Commission leurs projets de loi par le biais du système d'information sur la réglementation technique (TRIS).

La France, l'Italie et le Danemark envisagent des restrictions aux moins de 15 ans. Chypre et la Roumanie proposent de fixer la limite à 16 ans, tandis que l'Allemagne la propose à 13 ans. La Grèce et le Danemark proposent un système à deux niveaux: un accès restreint pour les moins de 15 ans et un accès uniquement avec le consentement parental pour les enfants de 12 à 15 ans (13 à 15 ans au Danemark).

Figure 1: États membres de l'UE proposant ou envisageant des restrictions d'âge pour les médias sociaux et autres services numériques



Étant donné que de nombreux États membres envisagent de fixer un âge minimum pour l'accès aux médias sociaux⁺, avec des divergences au niveau du champ d'application et des obligations associées, une approche harmonisée au niveau de l'UE serait importante pour faire en sorte que les mineurs bénéficient du même niveau de protection en ligne dans l'ensemble de l'UE. Afin de garantir un niveau de protection équivalent, il est également essentiel d'examiner le lien entre les éventuelles restrictions d'âge et d'autres mesures de sécurité, notamment celles imposées par la législation de l'Union, y compris le DSA.

Les restrictions d'âge proposées par les États membres peuvent concerner ou viser à remédier à des risques spécifiques présentés par certains types de médias sociaux et autres services numériques. Afin de garantir un niveau de protection équivalent pour les mineurs, une approche harmonisée en matière de vérification de l'âge doit aller de pair avec des mesures de sécurité effectivement mises en œuvre par les autorités de régulation et des dispositifs de sécurité déployés par les médias sociaux et autres fournisseurs de services numériques (que ce soit selon une approche de «sécurité dès la conception» ou de «sécurité par défaut»).

«La mise en place d'un âge minimum clair à l'échelle de l'Union européenne permettrait, dans l'immédiat, d'aider les parents, de réduire la pression exercée par les pairs et la société sur les enfants, et d'inciter fortement les plateformes à repenser leurs services dans le respect de la sécurité et du bien-être des enfants.»

— LIES CRAEYNEST,
FONDATRICE DE KIDSUNPLUGGED

APPROCHES RELATIVES AUX RESTRICTIONS D'ÂGE ET AU CONSENTEMENT

État membre	État des lieux des débats et des mesures éventuelles au niveau national concernant les restrictions d'âge pour l'utilisation des services numériques	Âge minimum envisagé ou proposé	Âge requis des enfants pour le consentement au traitement des données en ligne
Belgique	En avril 2026, le gouvernement flamand a approuvé un avant-projet de décret introduisant une limite d'âge légale de 13 ans pour certaines plateformes en ligne susceptibles de nuire aux mineurs.	13	13
Bulgarie	En mai 2026, un parti politique de l'opposition a proposé d'apporter des modifications à la loi sur la protection de l'enfance concernant une restriction de l'accès des enfants de moins de 16 ans aux médias sociaux. L'accès pourrait être autorisé à partir de l'âge de 13 ans avec le consentement parental.	16	14
Tchéquie	Pas encore de proposition. Le parti au pouvoir ANO (PfE) prévoit de proposer cette année une législation visant à interdire l'accès aux enfants de moins de 15 ans.	15	15
Danemark	Proposition législative en cours d'élaboration. En novembre 2025, le gouvernement a annoncé un accord politique sur l'interdiction, pour les enfants de moins de 15 ans, d'accéder aux médias sociaux, bien que l'accès soit autorisé à partir de l'âge de 13 ans avec le consentement parental.	15	15
Estonie	Opposition générale à l'idée d'imposer des restrictions d'âge sur les médias sociaux.	N/A	13
Allemagne	Aucune proposition législative à ce jour. En novembre 2025, le gouvernement a exprimé son soutien de principe à une éventuelle réglementation et a mis en place un comité d'experts, qui a publié son rapport le 24 juin, proposant une limite minimale à 13 ans et des limitations de l'accès au marché pour les services qui ne sont pas sûrs, en demandant une approche au niveau de l'UE. Les partis politiques et les ONG ont fait diverses propositions.	13	16
Irlande	Pas encore d'initiative législative. Le Tánaiste (vice-Premier ministre) a exprimé son soutien à la restriction de l'accès aux médias sociaux pour les enfants de moins de 16 ans. Le comité mixte des arts, des médias, de la communication, de la culture et du sport n'a pas soutenu une telle interdiction en mai 2026.	16	16
Grèce	La loi devrait être votée à l'été 2026 et mise en œuvre à partir de janvier 2027.	15	15
Espagne	En avril 2025, le gouvernement espagnol a présenté une proposition législative visant à relever l'âge du consentement pour les enfants pour ce qui concerne le traitement de leurs données à caractère personnel. En février 2026, le président du gouvernement a annoncé que l'Espagne interdirait l'accès des enfants de moins de 16 ans aux plateformes numériques.	16	14
France	Proposition législative présentée en 2025 (les deux chambres parlementaires ont adopté leurs positions mais doivent encore se mettre d'accord sur le texte de compromis). Entrée en vigueur prévue de la loi en septembre 2026. La France propose un régime différencié, avec l'interdiction, pour les moins de 15 ans, de certains services de médias sociaux désignés comme préjudiciables et le consentement parental pour l'accès aux autres services de médias sociaux.	15	15
Croatie	Proposition législative présentée en 2025 mais rejetée en mars 2026.	15	16

État membre	État des lieux des débats et des mesures éventuelles au niveau national concernant les restrictions d'âge pour l'utilisation des services numériques	Âge minimum envisagé ou proposé	Âge requis des enfants pour le consentement au traitement des données en ligne
Italie	Le gouvernement prévoit une initiative législative pour interdire aux enfants de moins de 15 ans d'accéder aux médias sociaux. Parallèlement, deux initiatives parlementaires distinctes ont été présentées en 2024 et 2026, mais ne progressent pas à l'heure actuelle, étant donné que la Première ministre a déclaré qu'une interdiction pourrait ne pas être l'option privilégiée.	15	14
Chypre	Initiative législative annoncée par le gouvernement en 2026.	15	14
Lettonie	Pas encore de proposition législative. En mars 2026, la coalition gouvernementale a convenu d'élaborer une réglementation visant à restreindre l'accès aux médias sociaux en dessous d'un certain âge.	N/A	13
Lituanie	Proposition législative présentée en 2026.	16	14
Luxembourg	Résolution du Parlement européen (janvier 2026) appelant à la création d'un cadre européen ou à la coordination des actions avec la Belgique, l'Allemagne et la France.	16	16
Hongrie	Pas encore de proposition.	N/A	16
Malte	En février 2026, une consultation publique sur la réforme des médias sociaux a été organisée. Actuellement en phase de post-consultation.	N/A	13
Pays-Bas	Les plans de la coalition (janvier 2026) préconisent de définir, au niveau de l'UE, un âge minimum pour accéder aux médias sociaux.	15	16
Autriche	Annonce du gouvernement fédéral; proposition législative attendue pour l'été 2026.	14	14
Pologne	Communications de certains membres de la chambre basse du Parlement (Sejm) et du ministère des affaires numériques.	15	16
Portugal	Préparation d'une initiative législative parlementaire en 2026 (phase des auditions).	16	13
Roumanie	Une proposition législative sur l'âge de la majorité numérique a été publiée en 2025. D'autres font également l'objet de discussions à différents stades de la procédure.	15-16	16
Slovénie	En février 2026, le gouvernement a annoncé qu'il s'apprêtait à réglementer l'utilisation des médias sociaux pour les enfants jusqu'à l'âge de 15 ans.	15	15
Slovaquie	Proposition législative annoncée en 2026 par le ministère de l'investissement, du développement régional et de l'informatique.	16	16
Finlande	Le Premier ministre et son parti ont publié en novembre 2025 un document de prise de position en faveur d'une interdiction d'accès aux médias sociaux pour les enfants de moins de 15 ans. Les recommandations nationales recommandent de ne pas utiliser les médias sociaux avant l'âge de 13 ans.	15	13
Suède	Le gouvernement a mis en place une commission chargée d'étudier la possibilité d'interdire l'accès des enfants aux médias sociaux en dessous d'un certain âge, qui a proposé de fixer la limite à 15 ans.	15	13

ADOPTION PAR LES ÉTATS MEMBRES DE LA SOLUTION EUROPÉENNE DE VÉRIFICATION DE L'ÂGE

La solution européenne de vérification de l'âge est à la pointe de la technologie et son modèle est prêt à être adapté par les États membres et les acteurs du marché. Toutefois, l'efficacité de ces outils pour renforcer la protection des enfants en ligne dépendra en fin de compte de leur adoption effective par les États membres, les acteurs du marché, les médias sociaux et les autres fournisseurs de services numériques.

La désignation de prestataires de services de vérification de l'âge fiables est également essentielle au bon fonctionnement de la solution européenne. Malgré les appels répétés de la Commission européenne, de nombreux États membres n'ont toujours pas pris les mesures nécessaires pour désigner des prestataires fiables chargés de vérifier l'âge des utilisateurs.

Une restriction d'âge harmonisée à l'échelle de l'Union pour accéder aux médias sociaux et à d'autres services numériques ne peut être appliquée sans un écosystème de vérification de l'âge qui puisse être utilisé pour prouver l'âge des mineurs. La solution européenne actuelle peut, d'un point de vue technique, être étendue de 18 ans à d'autres tranches d'âge, incluant par exemple les adolescents, selon la législation nationale.

Toutefois, en l'absence de prestataires fiables capables de délivrer des justificatifs d'âge aux mineurs, les médias sociaux et autres fournisseurs de services numériques risquent de se rabattre sur d'autres méthodes moins solides (par exemple, l'autodéclaration) et/ou moins respectueuses de la vie privée, et les États membres pourraient avoir du mal à garantir une vérification efficace de l'âge.

BESOINS RELATIFS À L'APPLICATION DE LA LÉGISLATION:

CAPACITÉ, VITESSE ET COORDINATION ENTRE RÉGULATEURS

L'application de la législation à ce jour montre que les instruments législatifs existants permettent d'aboutir à des décisions et d'obtenir des changements tangibles en matière de conformité. Elle met également en évidence plusieurs défis.

Une application efficace est essentielle pour garantir la sécurité des enfants en ligne. Cela exige que les autorités responsables soient dotées de pouvoirs suffisants et de ressources adéquates. Dans la pratique, des architectures de contrôle contradictoires peuvent entraîner plusieurs problèmes. Parmi ceux-ci figurent la dispersion de ressources limitées, l'allongement du temps de mise en place, une complexité accrue, ainsi qu'un possible chevauchement ou conflit de compétences. Ces problèmes peuvent décourager la mise en conformité, voire servir de prétexte aux fournisseurs de médias sociaux et autres services numériques pour contourner ou retarder cette mise en conformité.

L'un des principaux défis auxquels sont confrontées les autorités de régulation consiste à maintenir un effectif suffisant doté de l'expertise nécessaire. À mesure que les activités des fournisseurs gagnent en complexité, les autorités de régulation doivent s'assurer de disposer d'un personnel suffisamment nombreux et doté des compétences requises pour évaluer efficacement si les médias sociaux et les autres services numériques respectent la législation. Cela vaut tant au niveau de l'Union européenne qu'au niveau national.

Plus généralement, la disponibilité et la coordination des ressources humaines et financières allouées aux systèmes de protection de l'enfance (y compris pour soutenir l'application de la législation par les pouvoirs publics) constituent un autre défi²⁸⁹. Le renversement de la charge de la preuve en matière d'application de la réglementation, comme évoqué plus haut, pourrait contribuer à renforcer les capacités de contrôle et à obtenir de meilleurs résultats, sans pour autant exercer de pression supplémentaire sur les ressources limitées des autorités de régulation, tant au niveau de l'Union européenne qu'au niveau national.

LACUNE EN MATIÈRE DE SÉCURITÉ DES ENFANTS:

ABUS SEXUELS ET EXPLOITATION SEXUELLE EN LIGNE

Le règlement provisoire qui a été appliqué de 2021 jusqu'au 3 avril 2026 établissait des règles temporaires dérogeant à certaines obligations de la directive «Vie privée et communications électroniques». Cela permettait aux fournisseurs de certains services de communication interpersonnelle d'utiliser des technologies pour le traitement de données à caractère personnel et d'autres données afin de détecter et de signaler les contenus pédopornographiques et le pédopiégeage, et de supprimer ces contenus de leurs services.

En décembre 2025, la Commission européenne a proposé de prolonger la durée de validité du règlement provisoire jusqu'en 2028, à titre de solution temporaire en attendant l'adoption du règlement à long terme visant à prévenir et à lutter contre les abus sexuels commis sur des enfants. Toutefois, le Parlement européen et le Conseil n'ont pas réussi à parvenir à un accord sur cette proposition. En conséquence, le règlement provisoire est arrivé à expiration le 3 avril 2026, ce qui a engendré une insécurité juridique au niveau de l'Union européenne.

Une solution doit être trouvée au plus vite dans le cadre du règlement à long terme afin de permettre la détection des abus sexuels sur mineurs dans les communications privées, puisque c'est dans ce cadre que la plupart de ces infractions sont commises. Depuis plus de 15 ans, la détection proactive par les prestataires de ces services constitue la principale source des enquêtes concernant des abus sexuels sur mineurs.

Le champ d'application de la détection devrait couvrir non seulement les contenus pédopornographiques connus, afin d'éviter toute revictimisation, mais aussi les nouveaux contenus pédopornographiques, qui sont souvent le signe d'abus en cours, ainsi que ceux générés par l'intelligence artificielle. Ces derniers ont augmenté de manière exponentielle ces dernières années (passant de 5 000 signalements en 2023 à 1,3 million en 2025). La détection devrait également inclure le pédopiégeage, afin de prévenir les abus imminents et de mettre fin aux abus en cours, dont le nombre a lui aussi augmenté de manière exponentielle (il a été multiplié par 12 au cours des trois dernières années).

D'autres lacunes de la législation actuelle concernent les nouvelles formes d'abus sexuels et d'exploitation sexuelle des enfants liées aux évolutions technologiques, telles que les contenus pédopornographiques générés par l'IA^h, le pédopiégeage en ligne, la diffusion en direct d'abus, la diffusion d'instructions expliquant comment commettre des infractions et l'exploitation d'un service en ligne à des fins d'abus sexuels sur mineurs. Ces questions sont abordées dans la proposition de révision du cadre pénal (directive 2011/93/UE).

h. Afin de garantir une meilleure protection des droits de l'enfant, le Parlement européen et le Conseil ont convenu, dans le cadre du train de mesures omnibus sur l'IA, d'inclure une interdiction des systèmes d'IA qui génèrent des contenus intimes non consentis et des contenus pédopornographiques. Cette interdiction s'appliquera à partir du 2 décembre 2026.

Recommandations

RECOMMANDATION 1

Proposer une restriction d'accès aux médias sociaux et autres services numériques harmonisée à l'échelle de l'UE pour les enfants de moins de 13 ans

Il faut instaurer une restriction d'accès aux médias sociaux et autres services numériques harmonisée à l'échelle de l'UE pour les enfants de moins de 13 ans. Une restriction d'accès harmonisée faciliterait la mise en œuvre d'un contrôle de l'âge proportionné et respectueux des droits et encouragerait l'application d'exigences de sécurité dès la conception («safety by design») aux médias sociaux et autres prestataires de services numériques. Les enfants de moins de 13 ans devraient uniquement bénéficier d'un accès limité dans le temps à des médias sociaux+ appropriés selon leur âge, et uniquement avec l'autorisation et sous la surveillance de leurs parents, ou dans des contextes éducatifs. À partir de l'âge de 13 ans, les adolescents devraient pouvoir évoluer vers une utilisation plus autonome de médias sociaux et autres services numériques sûrs et appropriés en fonction de leur âge.

Des règles harmonisées relatives à l'âge minimal de 13 ans dans toute l'UE contribueraient au bon fonctionnement du marché unique en garantissant l'application d'un cadre de conformité unique aux prestataires de services. L'harmonisation faciliterait également la surveillance et la mise à exécution des règles par les régulateurs, au niveau tant national que de l'UE. Elle garantirait également un égal niveau de protection de tous les mineurs en ligne dans l'ensemble de l'UE, indépendamment du contexte socio-économique, culturel et national.

RECOMMANDATION 2

Mettre en place des systèmes efficaces de contrôle de l'âge pour soutenir des approches de sécurité dès la conception (“safety by design”) et d'adaptation aux fins de la protection et de la capacité d'agir des mineurs en ligne

Les méthodes de contrôle de l'âge – qu'il s'agisse de vérification ou d'estimation – doivent être proportionnées et respecter des exigences minimales, notamment en ce qui concerne les droits fondamentaux des utilisateurs, y compris les droits de l'enfant et les garanties liées. Toute méthode utilisée pour contrôler l'âge devrait satisfaire aux normes les plus élevées en matière de protection de la vie privée et des données et ne devrait pas conduire au traitement de documents d'identité et de données biométriques aux fins de l'estimation de l'âge. Des normes techniques telles que la «preuve à divulgation nulle de connaissance» devraient être mises en œuvre afin de garantir que tant la plateforme tenue d'évaluer l'âge que le fournisseur du service de vérification de l'âge ne reçoivent aucune information susceptible de permettre le suivi ou l'identification de l'utilisateur.

Les méthodes de contrôle de l'âge devraient être précises dans la détermination de l'âge ou des tranches d'âge demandés, et fiables dans la pratique, en conditions réelles. Elles devraient être suffisamment solides pour ne pas pouvoir être contournées et pour parer les cybermenaces, inclusives (et non discriminatoires) et pareillement accessibles à tous ceux qui ont besoin de les utiliser. Les médias sociaux et les autres prestataires de services numériques doivent satisfaire à leur obligation de protéger les mineurs

d'une exposition à des services à risque ou des utilisateurs qui se font passer pour des enfants ou des adolescents.

Pour appliquer une restriction d'âge harmonisée au niveau de l'Union européenne, les prestataires devront pouvoir s'appuyer sur des orientations et des critères clairs concernant l'utilisation des technologies de contrôle de l'âge aux fins de la mise en œuvre de ces restrictions. De plus, les utilisateurs et les fournisseurs devront pouvoir disposer de technologies de vérification de l'âge efficaces, respectueuses de la vie privée, sécurisées, inclusives et conviviales pour faire appliquer cette restriction. Dans ce contexte, les solutions européennes de vérification de l'âge, s'appuyant sur le modèle de l'UE en la matière, pourraient fournir un outil harmonisé, interopérable, respectueux de la vie privée et à la pointe de la technologie pour faire respecter ces obligations au niveau de l'Union.

Afin de renforcer encore ce cadre, les États membres, ainsi que les acteurs du marché, doivent mettre à disposition des outils opérationnels de vérification de l'âge qui soient conformes au modèle de l'UE ou s'appuient sur celui-ci, et qui respectent la recommandation de la Commission relative à l'établissement d'un cadre commun pour les technologies de vérification de l'âge à l'échelle de l'Union européenne. La recommandation de la Commission définit un cadre qui précisera les exigences relatives au modèle de confiance, à la gouvernance et aux obligations des fournisseurs de solutions de vérification de l'âge et d'attestations d'âge.

Les États membres devraient établir sans délai une liste de fournisseurs fiables dans ce domaine. Pour garantir une vérification efficace de l'âge des mineurs, ils devront également veiller à ce que des justificatifs démontrant que la personne a moins de 18 ans soient délivrés et/ou reconnus. Il s'agirait notamment de veiller à ce que tous les mineurs puissent avoir accès à certains moyens de prouver leur âge, même sans carte d'identité nationale.

Il est important que l'Union européenne établisse une base juridique claire pour la mise en œuvre de solutions de vérification de l'âge, afin de garantir que les médias sociaux et les autres fournisseurs de services numériques reconnaissent les attestations d'âge délivrées par des prestataires de confiance. Le contrôle de l'âge est essentiel au bon fonctionnement des systèmes de réclamation, qui permettent aux enfants et aux adolescents de faire valoir leurs droits et de naviguer en ligne en toute sécurité.

RECOMMANDATION 3

Étendre et harmoniser les règles relatives aux dispositifs de sécurité essentiels lors de la conception des médias sociaux et autres services numériques

Des garanties claires en matière de sécurité dès la conception («safety by design») et adaptées selon l'âge (par exemple, d'éventuelles limitations au défilement infini, à la lecture automatique, aux notifications «push» et aux algorithmes de recommandation personnalisés problématiques) devraient être intégrées dans les médias sociaux et autres services numériques. Pour lutter contre la conception addictive, les interfaces trompeuses, les contacts non sollicités et les «spirales infernales», les paramètres de protection par défaut devraient faire partie intégrante des médias sociaux et autres services numériques. L'extension et l'harmonisation des règles relatives aux dispositifs de sécurité essentiels garantiraient la sécurité juridique et l'uniformité pour l'ensemble de l'environnement des médias sociaux+. En raison de l'évolution rapide des technologies, toute règle relative aux dispositifs de sécurité essentiels devrait pouvoir être adaptée à chaque fois que cela est nécessaire pour répondre à de nouvelles caractéristiques de conception néfastes.

RECOMMANDATION 4**Transférer la charge de la preuve sur les médias sociaux et les autres fournisseurs de services numériques afin qu'ils démontrent que leurs produits et services sont sûrs pour les mineurs**

Des restrictions d'âge spécifiques devraient s'appliquer jusqu'à ce que des dispositifs de sécurité essentiels protégeant les enfants et les adolescents soient introduits dès la conception par les médias sociaux et autres fournisseurs de services numériques. Tant que ces fournisseurs n'ont pas pu prouver que les fonctionnalités de leurs services sont sûres et appropriées pour les utilisateurs en fonction de leur âge, et donc conformes aux mesures nationales et de l'Union, ils ne devraient pas être autorisés à proposer ces services à des mineurs. Lorsque les services proposent une version «sûre par défaut» («safe by default»), les fonctionnalités inadaptées aux mineurs (fonctionnalités réservées aux adultes) ne devraient être activées qu'après vérification de l'âge de l'utilisateur au moyen de méthodes efficaces.

RECOMMANDATION 5**Renforcer les capacités d'évaluation et de contrôle de l'application de la réglementation**

Compte tenu de la multiplicité des règles relatives à la sécurité des enfants en ligne actuellement en vigueur (règlement sur les services numériques, RGPD, règlement sur l'IA, etc.), les autorités de surveillance devraient intensifier la coopération et l'échange d'informations entre les cadres juridiques. Cette recommandation est essentielle pour éviter les disparités et garantir un environnement juridique cohérent, prévisible et efficace fondé sur la protection des droits fondamentaux. La Commission européenne devrait étudier des dispositifs permettant une coopération harmonieuse entre les autorités de surveillance afin de tirer parti des structures existantes de contrôle de l'application de la réglementation. En outre, il est nécessaire d'évaluer si des ressources supplémentaires et une restructuration sont nécessaires pour les régulateurs chargés de l'évaluation de la réglementation et du contrôle de son application. Des mesures devraient être envisagées en vue de renforcer le rôle de la société civile dans le contrôle de l'application de la réglementation ainsi que la contribution de celle-ci aux capacités globales en la matière, y compris par l'intermédiaire de structures existantes. Le contrôle de l'application de la réglementation devrait être complémentaire et éviter les actions contradictoires.

RECOMMANDATION 6**Adopter rapidement des mesures pour que des obligations claires en matière de prévention, de détection, de signalement et de blocage des abus sexuels sur enfants en ligne, y compris dans les communications interpersonnelles, soient imposées aux médias sociaux et aux autres fournisseurs de services numériques**

Le vide réglementaire actuel en ce qui concerne la sécurité des enfants dû à l'expiration du règlement provisoire établissant des règles en vue de prévenir et de combattre les abus sexuels sur enfants doit être rapidement comblé. Les colégislateurs de l'UE devraient adopter rapidement la proposition de règlement à long terme visant à prévenir et à combattre les abus sexuels sur enfants. Plus de 80 % des enquêtes

concernant des abus sexuels sur enfants proviennent de signalements transmis par des médias sociaux et autres fournisseurs de services numériques. Les enfants ont souvent trop peur de signaler les abus. La détection de matériel relatif à des abus sexuels sur enfants, y compris dans les communications interpersonnelles, est souvent le seul moyen de mettre un terme à ces abus.

Avec la refonte de la directive relative aux abus sexuels sur enfants, récemment approuvée par les colégislateurs, ces instruments renforceront le cadre de l'UE en matière de lutte contre les abus sexuels et l'exploitation sexuelle des enfants, tant en ligne que hors ligne. Ils permettront d'améliorer la prévention, les enquêtes et l'accompagnement des victimes. Par ailleurs, les plateformes en ligne devraient renforcer leur coopération intrasectorielle pour les formes graves de criminalité en ligne touchant les enfants, en partageant les signalements concernant des contenus préjudiciables et des acteurs malveillants. Les médias sociaux et les autres fournisseurs de services numériques devraient renforcer leur coopération avec le Forum de l'UE sur l'internet afin de partager des informations sur les menaces émergentes et les nouveaux modes d'abus. Cela permettra de faciliter la détection précoce et le signalement des infractions pénales présumées. De plus, il conviendrait de renforcer l'application des cadres juridiques contribuant à protéger les enfants, tels que la directive relative aux droits des victimes ou la directive sur la violence à l'égard des femmes et la violence domestique.

RECOMMANDATION 7

Les États membres peuvent introduire des restrictions d'accès supplémentaires, à titre de précaution, aux médias sociaux et aux autres services numériques pour les enfants âgés de 13 ans et plus

Les restrictions d'accès supplémentaires à titre de précaution devraient compléter la restriction d'accès aux médias sociaux et autres services numériques à l'échelle de l'UE pour les enfants de moins de 13 ans. Les adolescents ne devraient avoir accès qu'à un environnement de médias sociaux+ sûr, en ce qui concerne le contenu et les caractéristiques de conception, adapté à leur âge et conçu en tenant compte de leurs droits et de leurs besoins. En raison des différents contextes historiques et nationaux entre les États membres, certains d'entre eux pourraient préférer adopter un seuil supérieur à 13 ans. Toutes les restrictions d'accès nationales supplémentaires à titre de précaution devraient faire l'objet d'une évaluation continue, et éventuellement d'une réévaluation, une fois que les médias sociaux et autres services numériques auront été rendus sûrs par défaut pour les enfants et les adolescents.

RECOMMANDATION 8

Renforcer les politiques de protection des consommateurs pour protéger les mineurs en ligne

La législation en matière de protection des consommateurs joue un rôle important en tant qu'instrument de protection de l'enfance, couvrant tous les types de professionnels – boutiques en ligne, services de streaming et diffusion de contenus numériques par abonnement, jeux vidéo et applications – en veillant à ce qu'aucun professionnel en contact avec des enfants ne soit exclu du champ d'application des obligations exécutoires en matière de protection des consommateurs. Il convient de renforcer la protection des enfants contre les pratiques commerciales en ligne trompeuses, agressives et préjudiciables, y compris de la part des influenceurs.

Le filet de sécurité et les règles régissant son application devraient être renforcés afin de garantir que chaque enfant qui utilise un service numérique commercial dans l'Union européenne bénéficie d'un niveau minimal de protection, quel que soit le type de service, le type de professionnel ou l'État membre dans lequel celui-ci est établi.

Le futur règlement sur l'équité numérique et la révision du règlement relatif à la coopération en matière de protection des consommateurs (CPC) constituent une occasion déterminante d'ancrer la protection des enfants et des adolescents au cœur du droit européen de la consommation.

RECOMMANDATION 9

Suivre et évaluer en permanence l'incidence des mesures mises en œuvre

Tous les nouveaux instruments proposés conformément aux recommandations du présent chapitre devraient intégrer des mécanismes et des approches fondés sur des données permettant d'évaluer en permanence leur impact et leur efficacité. La Commission devrait également améliorer la coordination des efforts de mise en œuvre et rationaliser les processus d'évaluation et de suivi, spécifiquement en ce qui concerne la sécurité des enfants en ligne.

En s'inspirant du modèle mis en œuvre par l'Australie pour suivre l'application de sa loi sur les médias sociaux (notamment par l'intégration continue de connaissances et d'analyses d'experts), la mise en place d'une restriction d'accès à l'échelle de l'Union européenne devrait s'accompagner d'une évaluation approfondie. Celle-ci devrait mettre l'accent sur l'efficacité, les incidences et les adaptations du régime d'âge minimum, en donnant la priorité à la participation des enfants. Pour y parvenir, on pourrait s'appuyer sur des mécanismes existants, tels que la Plateforme européenne de participation des enfants et l'initiative «Better Internet for Kids» (BIK+), et rationaliser la recherche sur ce sujet à l'échelle de l'UE et dans différents domaines d'étude, y compris dans le cadre des programmes de recherche structurés.

Ces évaluations pourraient s'appuyer sur les travaux en cours menés dans le cadre du DSA et par le Centre européen pour la transparence algorithmique (ECAT). Le Centre suit en permanence l'évolution du paysage de la sécurité des enfants en ligne, que ce soit au niveau de l'évolution des tendances, des fonctionnalités offertes ou de l'utilisation des technologies émergentes. Cela pourrait servir de base à la mise en place d'un système de collecte structurée et régulière de données auprès d'échantillons représentatifs de mineurs appartenant aux tranches d'âge concernées dans toute l'Union européenne.

L'évaluation porte principalement sur le bien-être des mineurs. Les cadres d'évaluation devraient inclure les résultats en matière de développement, des indicateurs de santé mentale, des mesures du bien-être et les résultats en matière de résilience, plutôt que de se concentrer exclusivement sur des indicateurs de conformité, d'exposition ou d'utilisation. Les politiques relatives à la sécurité des enfants devraient, en fin de compte, être évaluées à l'aune de leur contribution à un développement sain.

RECOMMANDATION 10**Lors du traitement des données relatives aux enfants au titre du RGPD, les médias sociaux et autres services numériques devraient veiller à ce que l'intérêt supérieur de l'enfant soit une considération primordiale.**

Lorsque les médias sociaux et autres services numériques, en leur qualité de responsables du traitement ou de sous-traitants, traitent des données à caractère personnel d'enfants, ils devraient veiller à s'appuyer sur la base juridique la plus appropriée au regard du RGPD. Les autorités chargées de la protection des données vérifient si les responsables du traitement traitent les données des enfants en se fondant sur une base juridique appropriée et si les conditions requises sont respectées.

Si le responsable du traitement choisit de traiter les données à caractère personnel d'un enfant sur la base du consentement, il devrait s'assurer d'avoir obtenu un consentement valable de la part de l'enfant et, le cas échéant, le consentement du titulaire de l'autorité parentale.

S'il choisit de fonder le traitement de ces données sur un intérêt légitime, il devrait veiller à ce que toutes les conditions prévues à l'article 6, paragraphe 1, point f), soient remplies avant de procéder au traitement. L'une de ces conditions est que les intérêts légitimes du responsable du traitement ne soient pas supplantés par les intérêts ou les droits et libertés fondamentaux de la personne concernée. À cet égard, une attention particulière devrait être accordée lorsque la personne concernée est un enfant.

Comme l'indiquent les lignes directrices du Comité européen de la protection des données (CEPD) sur l'intérêt légitime, lors de cette évaluation, les responsables du traitement devraient tenir compte de l'ampleur et de l'intensité de toute atteinte aux droits et libertés de l'enfant. Ils devraient également tenir compte des attentes raisonnables qu'un enfant peut avoir quant à l'utilisation qui sera faite de ses données à caractère personnel. Par ailleurs, ils devraient démontrer que l'intérêt supérieur de l'enfant a été pris en compte en priorité et que des mesures de protection appropriées ont été mises en place. L'intérêt supérieur de l'enfant devrait être une considération primordiale chaque fois qu'il est question de concilier des intérêts contradictoires.

Lorsque les intérêts légitimes d'un responsable du traitement entrent en conflit avec les intérêts ou les libertés et droits fondamentaux d'un enfant, ces derniers devraient en principe prévaloir. Si cela ne peut être garanti, le responsable du traitement devrait soit trouver une base juridique plus appropriée, soit s'abstenir de traiter les données à caractère personnel de l'enfant.

RECOMMANDATION 11**Assurer la mise en œuvre effective de la directive sur la responsabilité du fait des produits (PLD)**

Initialement adoptée en 1985, la directive a été mise à jour au cours du dernier mandat de la Commission européenne afin de tenir compte des évolutions importantes sur les plans technologique, économique et jurisprudentiel. L'objectif était de garantir des conditions de concurrence équitables et d'apporter une sécurité juridique aux entreprises, tout en garantissant des voies de recours efficaces aux victimes. La directive révisée est entrée en vigueur le 8 décembre 2024 et doit être transposée par les États membres au plus tard le 9 décembre 2026.

Compte tenu de l'évolution des affaires de responsabilité du fait des produits visant des services numériques à travers le monde, il est essentiel de garantir une transposition et une mise en œuvre efficaces et en temps opportun de cette directive. Par ailleurs, les autorités de régulation devraient sensibiliser efficacement les citoyens aux droits découlant de cette directive (par exemple, en mettant en avant les mécanismes de recours actualisés destinés aux personnes souhaitant intenter une action en justice en lien avec l'utilisation d'un produit défectueux, en particulier dans le cas de logiciels).

04

Donner aux mineurs les moyens de naviguer en toute sécurité dans le monde numérique

Dans le chapitre précédent, nous avons passé en revue la législation en vigueur et les outils dont disposent l'Union européenne et les États membres pour protéger les enfants en ligne, nous avons présenté les résultats des mesures d'exécution actuellement mises en œuvre et avons identifié les domaines dans lesquels la législation et les outils doivent être renforcés et complétés afin d'améliorer la sécurité des enfants en ligne.

Toutefois, le monde des médias sociaux+ ne peut se résumer uniquement à des risques. C'est aussi un espace d'opportunités, de créativité et de participation. Le présent chapitre examine les données, bien que limitées en comparaison, concernant les possibilités que représente l'utilisation des médias sociaux et autres services numériques par les mineurs. Il tient compte des contributions d'une représentante de la jeunesse, Marta Gonçalves, qui a participé aux réunions du groupe spécial, ainsi qu'aux discussions ayant conduit à la formulation des recommandations par les coprésidents.

Ce chapitre se poursuit par l'examen d'une sélection de politiques et d'outils mis en place par l'UE pour favoriser l'autonomisation et la participation des mineurs sur l'internet. Il s'achève sur une série de recommandations visant à aider les enfants et leurs cercles de soutien (parents et adultes responsables, enseignants et éducateurs) à tirer parti des opportunités offertes par le monde numérique.

Ce chapitre repose sur les cinquième et sixième des six principes directeurs présentés par les coprésidents afin d'orienter les efforts visant à renforcer la sécurité des enfants en ligne: l'autonomisation et l'éducation aux médias, ainsi que les droits et la participation des enfants. Cette analyse prend comme point de départ les cadres internationaux et européens respectifs en matière de droits de l'enfant^a.

Pour être efficaces, les mesures de protection de l'enfance en ligne doivent aller de pair avec des actions visant à favoriser l'autonomisation et la participation des mineurs. Les mesures doivent être adaptées à l'âge des enfants et des adolescents, en tenant compte de l'évolution de leurs capacités, mais elles

^a. En particulier, la convention des Nations unies relative aux droits de l'enfant et les observations générales du Comité des droits de l'enfant, la charte des droits fondamentaux de l'Union européenne et la stratégie de l'UE sur les droits de l'enfant.

doivent aussi refléter l'évolution du rôle des adultes responsables et des éducateurs tout au long du parcours des mineurs vers l'âge adulte.

Au-delà des risques, il convient de reconnaître que le monde numérique offre également de nombreuses possibilités aux enfants et aux adolescents. Lorsque les mineurs sont dotés de solides compétences numériques et qu'on leur donne les moyens d'interagir en ligne en toute sécurité, l'utilisation des médias sociaux et autres services numériques peut être pour eux source de bien-être, leur permettre de nouer des liens sociaux, leur donner accès à des réseaux de pairs qui les soutiennent, et leur offrir des possibilités d'expression personnelle, d'engagement civique et d'apprentissage autonome.

La section suivante examine les possibilités liées à l'utilisation des médias sociaux+ par les enfants et les adolescents. Mais, avant toute chose, ce chapitre donne la parole à un représentant de la jeunesse.

Construire un monde numérique meilleur

UN APPEL À L'ACTION PAR MARTA GONÇALVES,

AMBASSADRICE BIK+ POUR LE PORTUGAL

J'ai grandi dans un monde où l'internet a toujours fait partie intégrante de la vie quotidienne. Pour ma génération, être en ligne n'est pas une activité occasionnelle. C'est dans l'espace numérique que nous apprenons, créons, communiquons, nouons des amitiés, découvrons des opportunités et forgeons notre identité. C'est pourquoi donner aux enfants et aux jeunes les moyens d'utiliser les médias sociaux et d'autres technologies numériques en toute sécurité ne se résume pas simplement à les protéger contre des dangers. Il s'agit de leur permettre de participer pleinement au monde dans lequel ils grandissent.

Trop souvent, les discussions sur la vie numérique des enfants se déroulent sans les enfants eux-mêmes. Les pouvoirs publics, les entreprises, les éducateurs et les adultes prennent des décisions au nom des jeunes, sans presque jamais demander à ceux qui sont les plus concernés ce dont ils ont réellement besoin. Non seulement c'est injuste, mais c'est aussi contre-productif. Nous ne pouvons pas construire de meilleurs environnements numériques en essayant de deviner ce que vivent les enfants.

De par mon propre travail dans le domaine du soutien par les pairs et de la représentation des jeunes, j'ai pu constater l'incroyable potentiel des jeunes lorsqu'on leur fait confiance et qu'on leur confie des responsabilités. Grâce à leur créativité, leur empathie, leur détermination et leur volonté de s'entraider, les enfants et les adolescents peuvent accomplir des choses remarquables. Lorsque les jeunes se rassemblent, ils ne se contentent pas de consommer de la technologie. Ils s'en servent pour apprendre, créer, résoudre des problèmes et construire des communautés. Ils deviennent des modèles pour leurs pairs d'une manière qui n'est pas accessible aux adultes.

Les jeunes sont des experts de leur propre réalité. Ils connaissent les opportunités auxquelles ils accordent de l'importance, les défis auxquels ils sont confrontés et les solutions qui feraient véritablement la différence. Une participation significative des jeunes ne devrait pas être considérée comme un geste symbolique, mais reconnue comme un élément essentiel de la conception de politiques, de plateformes et de services numériques réellement efficaces.

Les travaux du groupe spécial constituent un exemple éloquent de ce à quoi peut ressembler une participation significative des jeunes. Tout au long des trois réunions, des représentants des enfants et des jeunes ont été pleinement associés aux discussions, participant aux côtés d'autres experts, apportant leurs points de vue et faisant part des préoccupations qui leur tenaient le plus à cœur.

En outre, j'ai également eu l'occasion de participer à la rédaction du rapport lui-même, de rédiger certaines sections et d'apporter ma contribution tout au long de l'élaboration des recommandations. Je n'ai pas simplement été consultée, j'ai été pleinement associée au processus et j'y ai contribué en apportant mes connaissances et mon expérience, comme en témoigne ce chapitre (voir, par exemple, la section consacrée au soutien par les pairs). Le fait de participer aux discussions au cours desquelles les décisions sont élaborées, d'échanger des arguments, d'écouter différents points de vue et d'acquérir de nouvelles connaissances ne fait que confirmer l'importance d'impliquer les jeunes tout au long du processus et de reconnaître leurs expériences vécues comme une source d'expertise.

Même si le premier objectif du groupe spécial était d'élaborer une stratégie visant à garantir la sécurité des enfants en ligne, j'étais tout aussi déterminée à contribuer à mettre en avant les opportunités offertes par le monde numérique.

Le monde du numérique a ouvert des portes que les générations précédentes auraient eu du mal à imaginer. Il permet aux enfants d'apprendre de nouvelles langues et des instruments de musique, de découvrir des sujets scientifiques, de développer leurs talents artistiques, d'explorer de nouvelles cultures et de nouer des liens avec des personnes qui partagent leurs passions, indépendamment de leur situation géographique. Pour de nombreux jeunes, en particulier ceux qui peuvent se sentir isolés au sein de leur communauté locale, les espaces numériques deviennent des lieux d'appartenance, d'inspiration et de confiance. L'internet peut offrir des opportunités qui façonnent des vies, mais uniquement si les enfants disposent des connaissances et du soutien nécessaires pour y naviguer en toute sécurité.

L'expérience m'a également appris que les enfants bien informés sont des enfants en capacité d'agir. Lorsque les jeunes comprennent comment les plateformes numériques fonctionnent, comment protéger leur vie privée, comment repérer la manipulation, la désinformation ou les comportements préjudiciables, ils se sentent plus en confiance pour reconnaître quand quelque chose n'est pas correct. Ils sont mieux équipés pour demander de l'aide, soutenir leurs amis et contribuer à des communautés en ligne plus sûres. Enseigner l'habileté numérique ne consiste pas à apprendre aux enfants à craindre les technologies. Il s'agit de leur donner la confiance et les connaissances nécessaires pour utiliser ces technologies de manière critique, responsable et positive.

Le savoir est l'un des outils les plus puissants que nous puissions offrir à un enfant. Il permet de prendre des décisions éclairées, renforce la résilience et favorise l'autonomie. Chaque enfant mérite d'avoir accès à des orientations claires et adaptées à son âge, qui l'aident à comprendre à la fois les possibilités et les risques du monde numérique. Plus nous investissons dans l'éducation, la participation et l'habileté numérique, plus nous donnons aux jeunes les moyens de se protéger et de protéger les autres en ligne.

Ce sont les enfants d'aujourd'hui qui façonneront le monde numérique de demain. Les enfants ne sont pas seulement des citoyens en devenir, ce sont déjà des acteurs à part entière, dont les opinions, les idées et l'expérience doivent être prises en compte. Si nous leur donnons les moyens d'agir dès aujourd'hui, ils ne se contenteront pas de naviguer dans le monde numérique. Ils le changeront en mieux.

Marta Gonçalves

*Ambassadrice Better Internet for Kids+
pour le Portugal*

Marta Gonçalves



Les opportunités pour les mineurs dans le monde numérique

CONNEXION ET EXPRESSION DE SOI

Comme cela a déjà été évoqué au chapitre 2, de nombreux enfants et adolescents utilisent les médias sociaux+ pour entrer en contact, interagir et partager leurs centres d'intérêt avec d'autres personnes en ligne – et des données viennent étayer ces conclusions²⁹⁰.

Les médias sociaux+ peuvent également permettre aux adolescents de partager leurs intérêts avec leurs pairs en ligne, d'entretenir des amitiés initiées dans la vie réelle et de rester en contact avec des amis proches et des membres de la famille vivant loin d'eux²⁹¹.

Plus généralement, l'utilisation des médias sociaux et autres services numériques peut permettre aux adolescents de partager des moments de divertissement et de réfléchir ensemble à des expériences communes en ligne, des études laissant entrevoir des bienfaits potentiels pour leur humeur et leur bien-être²⁹².

Les médias sociaux+ peuvent également offrir aux adolescents des espaces où s'exprimer et explorer leur identité²⁹³. Des études suggèrent que les espaces en ligne pourraient offrir des environnements perçus comme «moins risqués» pour la divulgation sélective d'informations personnelles²⁹⁴. De plus, certains mineurs peuvent utiliser leurs comptes privés sur les médias sociaux de la même manière qu'ils tiendraient un journal intime hors ligne²⁹⁵.

Les adolescents utilisent de plus en plus les médias sociaux+, en particulier, comme moyen d'expression créative. Une enquête menée en 2022 auprès de 1 316 adolescents américains avait révélé que 71 % d'entre eux considéraient les médias sociaux comme un espace leur permettant d'exprimer leur créativité²⁹⁶. Toutefois, de telles utilisations peuvent exposer les adolescents à des risques.

«Il est absolument nécessaire d'adopter une approche axée sur l'autonomie des jeunes. Les enfants sont soumis à toutes sortes de restrictions de la part de parents anxieux et les médias sociaux représentent pour eux une échappatoire. Les jeunes doivent être associés aux décisions et aux débats concernant les espaces en ligne, car c'est seulement ainsi qu'ils respecteront les règles et qu'ils acquerront, grâce à leur résilience, les capacités d'analyse critique et d'autogestion nécessaires pour faire face à un avenir numérique imprévisible.»

— ZUZANNA,
REPRÉSENTANTE DE 17 ANS
DE LA LATEFORME EUROPÉENNE
DE PARTICIPATION DES ENFANTS

En résumé, les cercles de soutien doivent mettre en balance les avantages potentiels de l'utilisation par les mineurs des médias sociaux et autres services numériques à des fins de connexion et d'expression de soi avec les risques pour la sécurité, la santé et le bien-être des enfants et des adolescents. Cela inclut les risques de contacts indésirables et d'exposition à des contenus en ligne inadaptés à leur âge, notamment le pédopiéage et les abus sexuels sur mineurs.

Il est essentiel d'entretenir un dialogue ouvert avec les mineurs au sujet de leurs expériences en ligne afin que les enfants et les adolescents se sentent à l'aise pour signaler à leurs parents ou adultes responsables tout contact ou toute expérience indésirable. Par ailleurs, les adultes responsables et les éducateurs doivent disposer des compétences nécessaires pour superviser (et, le cas échéant, restreindre) l'utilisation des médias sociaux+ par les mineurs et savoir où s'adresser pour obtenir une aide professionnelle en cas de besoin.

SOUTIEN ET INFORMATION

De nombreux adolescents utilisent les médias sociaux et autres services numériques pour trouver de l'aide face aux problèmes qu'ils rencontrent en ligne. Certaines études suggèrent que l'utilisation des médias sociaux+ par les adolescents peut favoriser des conversations ouvertes et leur permettre de trouver de l'aide en ligne²⁹⁷.

Une idée communément exprimée par les mineurs est que les espaces en ligne offrent des alternatives «sûres» pour s'exprimer ou des sources de soutien plus accessibles que les options «traditionnelles», notamment le fait de parler à ses parents ou à des conseillers²⁹⁸.

Comme nous l'avons vu au chapitre 2, les adolescents qui ont une bonne estime d'eux-mêmes et des amitiés dans la vie réelle peuvent parvenir à consolider leurs relations hors ligne et à trouver du soutien en ligne. Cependant, pour les adolescents ayant une faible estime d'eux-mêmes et disposant de réseaux sociaux moins développés dans la vie réelle, les environnements des médias sociaux+ peuvent accroître leur exposition à des contacts indésirables et à des contenus inadaptés à leur âge.

Les mineurs vulnérables, notamment ceux appartenant aux communautés LGBTQ+, ceux qui ont des besoins éducatifs particuliers, ceux qui souffrent de troubles mentaux, de troubles alimentaires ou qui s'automutilent, peuvent être particulièrement enclins à utiliser les médias sociaux et autres services numériques pour entrer en contact avec d'autres personnes vivant des expériences similaires ou pour chercher un soutien.

Des études encore peu nombreuses indiquent que certains adolescents peuvent trouver du réconfort face aux difficultés qu'ils rencontrent non seulement grâce à des interactions directes en ligne, mais aussi en sachant que d'autres vivent des expériences similaires²⁹⁹.

Toutefois, l'utilisation des médias sociaux+ par les mineurs pour trouver un soutien peut exposer des personnes déjà vulnérables à des comportements préjudiciables, tels que le cyberharcèlement et l'exclusion sociale, avec des conséquences négatives potentielles pour leur santé et leur bien-être.

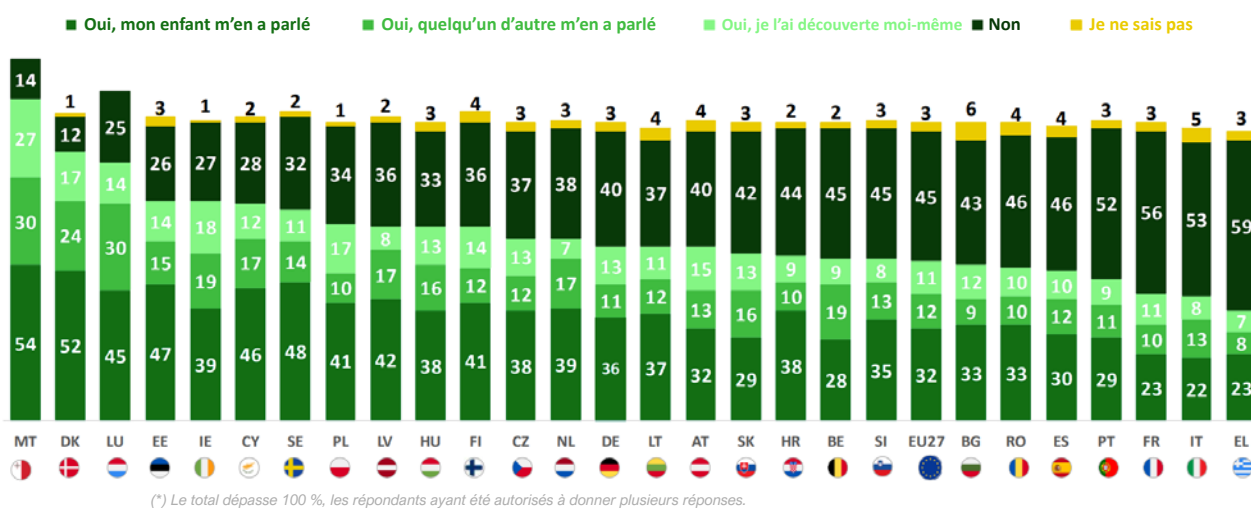
Avec des mesures de protection adéquates en place, les espaces des médias sociaux+ pourraient être en mesure d'offrir un soutien aux mineurs. Des forums de discussion en ligne gérés et modérés par des professionnels de la santé, par exemple, pourraient constituer une alternative pour ceux qui cherchent de l'aide ou des informations sur les plateformes des médias sociaux+.

Certaines données suggèrent que la participation à ce type de forum peut aider les adolescents à surmonter leur réticence à solliciter une aide professionnelle sous ses formes «traditionnelles»³⁰⁰. Cela pourrait également contribuer à résoudre les problèmes liés à la propagation de la désinformation et de la mésinformation en ligne, notamment en ce qui concerne les questions médicales.

Les adultes responsables, les éducateurs et les services publics (y compris les professionnels de la santé mentale et de la santé sexuelle) devraient réfléchir à la meilleure manière d'informer les mineurs et de les aider à utiliser en toute sécurité les médias sociaux et autres services numériques comme source d'information ou de soutien.

Graphique 1: Sensibilisation de la famille aux expériences négatives vécues par les mineurs en ligne

Question: Votre enfant vous a-t-il déjà fait part, ou avez-vous déjà découvert, qu'il avait vécu une expérience négative en ligne?



Source: Commission européenne (2026). Impact d'une utilisation excessive des écrans et des médias sociaux sur la santé mentale des jeunes – juin 2026 – enquête Eurobaromètre.

APPRENTISSAGE ET DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES

Des études consacrées à l'utilisation des outils numériques dans l'apprentissage suggèrent que le recours à ces outils et services pourrait avoir un effet positif faible à modéré sur les résultats scolaires des élèves au niveau du secondaire³⁰¹.

Les technologies numériques offrent aux enseignants et aux élèves des possibilités supplémentaires d'enseignement et d'apprentissage, et semblent être les plus efficaces lorsqu'elles sont utilisées pour compléter, plutôt que remplacer, l'enseignement traditionnel³⁰².

Dans des matières telles que les sciences, les mathématiques et les langues, les technologies numériques peuvent enrichir l'apprentissage grâce à des expériences interactives. Il peut notamment s'agir de simulations, de modélisations, d'animations, de jeux numériques, de ressources multimédias et d'effets sonores. Ces approches peuvent accroître la participation des élèves et contribuer à rendre les concepts abstraits ou complexes plus accessibles et compréhensibles³⁰³.

Les outils et services numériques peuvent également favoriser un apprentissage personnalisé. En permettant aux élèves de progresser à leur propre rythme et d'explorer des sujets sous différents angles, ils introduisent une plus grande flexibilité dans le processus d'apprentissage. Cela peut renforcer la motivation, en particulier chez les élèves qui tirent profit de la pratique répétée ou la recherche autonome³⁰⁴.

Les technologies fondées sur l'IA constituent un outil supplémentaire susceptible de favoriser un enseignement individualisé. Ces outils permettent aux enseignants d'adapter leurs méthodes en fonction des résultats des élèves, de leur fournir un retour d'information et des ajustements en temps opportun, et de proposer un accompagnement personnalisé en conséquence³⁰⁵.

Des études montrent que l'utilisation de l'IA générative fait désormais partie intégrante des habitudes d'étude de nombreux élèves³⁰⁶. Bien que les élèves soient conscients des risques que cela comporte pour leur apprentissage et leur développement cognitif, ils ont tendance à se concentrer sur les opportunités potentielles³⁰⁷, comme le gain de temps que permet l'utilisation d'un outil d'IA.

L'utilisation de plateformes d'apprentissage dans les écoles peut permettre aux élèves de l'enseignement primaire et secondaire d'accéder à un éventail plus large de ressources pédagogiques de qualité, favorisant ainsi l'apprentissage autonome, ainsi que la possibilité d'une auto-évaluation et d'une évaluation par leurs pairs³⁰⁸.

Ces opportunités doivent être mises en balance avec les risques, notamment le risque que les appareils numériques détournent l'attention des enfants et des adolescents de leur apprentissage, les risques physiques (concernant par exemple la vue des mineurs) et la question de la «surnumération» de l'éducation.

L'impact des outils d'IA sur l'éducation et le développement des compétences des enfants et des adolescents doit faire l'objet d'une analyse plus approfondie afin d'en comprendre les avantages et les risques potentiels, comme évoqué au chapitre 2. De même, il faudrait disposer de davantage de données concernant les effets positifs potentiels de l'utilisation des médias sociaux+ dans les contextes éducatifs.

«Les jeunes ont besoin de droits clairement définis, d'informations compréhensibles, d'outils de signalement efficaces et d'une véritable voix pour façonner les espaces numériques qu'ils utilisent au quotidien. L'internet n'est pas seulement un lieu à risque. Pour de nombreux jeunes, c'est également un lieu d'apprentissage, de rencontre, de créativité et de soutien. Alors, au lieu d'interdire ou de restreindre, faites-en un lieu d'inspiration, sûr pour tout le monde. C'est pourquoi mon message est simple: construisez l'internet avec nous, et pas seulement pour nous.»

— AYATA,
REPRÉSENTANTE DE 15 ANS DE
LA PLATEFORME EUROPÉENNE DE
PARTICIPATION DES ENFANTS

L'éducation numérique, y compris l'éducation aux médias et la maîtrise de l'IA, est essentielle pour donner aux enfants et aux adolescents les moyens de naviguer dans le monde en ligne en toute sécurité. La principale question est de savoir comment intégrer concrètement l'acquisition de compétences et de connaissances numériques dans les programmes d'enseignement d'une manière qui soit globalement bénéfique pour l'apprentissage et le développement des mineurs.

Les cultures et les attitudes concernant l'utilisation d'appareils et d'outils numériques dans les environnements d'apprentissage varient considérablement d'un État membre à l'autre. Cependant, il est largement admis qu'il est important de renforcer les compétences des mineurs, des adultes responsables et des éducateurs, de mettre à disposition des outils d'apprentissage sûrs et adaptés à l'âge des utilisateurs, et qu'il est nécessaire d'intégrer le concept de bien-être numérique dans les écoles.

RESTRICTIONS CONCERNANT L'UTILISATION DES SMARTPHONES DANS LES ÉCOLES

Les téléphones portables sont devenus omniprésents dans la vie des enfants et des adolescents à travers l'Europe. Comme nous l'avons vu au chapitre 1, l'utilisation des smartphones par les mineurs à l'école peut détourner leur attention de l'apprentissage, compromettre leurs résultats scolaires, réduire leurs interactions sociales et, parallèlement, accroître les risques de préjudices, tels que le cyberharcèlement et l'exclusion sociale.

Chez les adolescents, l'utilisation d'un smartphone peut augmenter le risque de développer des troubles de santé mentale, comme l'anxiété et la dépression. Plus généralement, l'utilisation de smartphones par les mineurs en classe peut exposer les enseignants à une «anxiété de surveillance» et à un stress supplémentaire lié à la nécessité de contrôler l'utilisation de ces appareils.

Ces risques recensés ont suscité des débats dans les États membres de l'UE et au-delà sur la question de savoir s'il y a lieu d'interdire l'utilisation des smartphones par les enfants et les adolescents à l'école. Les mesures proposées vont de l'interdiction totale pendant les heures d'école à des politiques de restriction plus nuancées impliquant une utilisation conditionnelle ou encadrée.

Fin 2025, la majorité des États membres de l'UE avaient mis en place, ou prévoyaient de mettre en place, une forme ou une autre de restriction concernant l'utilisation des téléphones portables dans les établissements scolaires. Les mesures vont de l'interdiction totale pendant la journée scolaire (Autriche, Belgique, Chypre, France, Hongrie, Portugal et Slovaquie), qui s'accompagne souvent d'une collecte obligatoire des appareils, à des restrictions limitées à la salle de classe, laissant aux établissements scolaires une plus grande marge de manœuvre (Pays-Bas, Roumanie et Slovaquie). Certains pays (Bulgarie et Suède) sont en train de passer de cadres consultatifs à des règles juridiquement contraignantes.

Les interdictions applicables pendant toute la journée constituent la solution la plus courante, mais leur application varie (par exemple, en Suède, 80 % des personnes interrogées ont réagi positivement, tandis que 20 % ont rencontré des difficultés pour mettre en œuvre ces interdictions) ³⁰⁹.

Parmi les difficultés recensées et les conséquences imprévues des mesures restrictives figurent la pression exercée sur le personnel non enseignant chargé de la collecte des appareils, les effets de substitution (les mineurs remplaçant l'utilisation de leur smartphone par celle d'une tablette ou d'un ordinateur portable, par exemple), le déplacement du cyberharcèlement en dehors des heures scolaires et une surcompensation de l'utilisation du smartphone le soir.

Politiques et outils de l'UE

Après avoir examiné les possibilités d'utilisation des médias sociaux et autres services numériques par les enfants et les adolescents en tenant compte des risques que ces activités présentent pour la santé et le bien-être des mineurs, la section suivante présente une sélection de politiques et d'outils de l'Union européenne visant à promouvoir l'autonomisation et la participation des mineurs en ligne.

L'analyse se concentre sur les politiques et les outils qui, selon les coprésidents, pourraient être complétés ou parachevés par des mesures supplémentaires.

LA STRATÉGIE EUROPÉENNE SUR LES DROITS DE L'ENFANT

En 2021, la Commission européenne a adopté la stratégie de l'UE sur les droits de l'enfant en tant que cadre stratégique global visant à faire respecter les droits de l'enfant dans l'ensemble des politiques de l'UE et à faire en sorte que les enfants vulnérables aient un accès sécurisé aux services de base.

La stratégie s'articule autour de six piliers:

1. la participation des enfants à la vie politique et démocratique, notamment au moyen de la plateforme européenne de participation des enfants;
2. l'inclusion socio-économique, la santé et l'éducation, notamment grâce à la garantie européenne pour l'enfance;
3. la lutte contre la violence à l'égard des enfants et la protection des enfants;
4. une justice adaptée aux enfants;
5. l'environnement numérique;
6. la dimension mondiale.

Le pilier numérique, par lequel la Commission s'engageait à continuer de soutenir les centres pour un internet plus sûr et la plateforme «Better Internet for Kids», vise à garantir que les enfants puissent bénéficier d'environnements numériques sûrs et d'un accès égal aux outils numériques.

La stratégie invite les États membres de l'UE à garantir un accès effectif et égal aux outils numériques, à soutenir les actions d'éducation aux médias dans le cadre de l'enseignement, à développer la capacité des enfants à évaluer de manière critique les contenus en ligne et à détecter la désinformation et les contenus pédopornographiques.

En outre, elle invite les États membres à promouvoir et à soutenir les centres pour un internet plus sûr cofinancés par l'UE, ainsi que les lignes d'assistance et les lignes d'urgence pour enfants. Enfin, la stratégie invite les États membres de l'UE à encourager la participation des enfants (en particulier des filles) aux études scientifiques, technologiques, d'ingénierie et de mathématiques (STIM).

Dans la stratégie de l'UE sur les droits de l'enfant, la Commission européenne invite les entreprises du secteur des TIC à:

- // veiller à ce que les droits des enfants, et notamment le respect de la vie privée, la protection des données à caractère personnel et l'accès à un contenu adapté à l'âge, soient inclus dans les produits et services numériques dès leur conception et par défaut, y compris pour les enfants handicapés;
- // doter les enfants et les parents d'outils appropriés permettant de contrôler le temps qu'ils passent devant les écrans et leur comportement face à ces derniers et de les protéger contre les effets d'une utilisation excessive des produits en ligne et de leur dépendance à ceux-ci;
- // renforcer les mesures visant à lutter contre les contenus préjudiciables et la communication commerciale inappropriée, par exemple grâce à des canaux de signalement et de blocage faciles à utiliser ou à des outils efficaces de vérification de l'âge;
- // poursuivre leurs efforts pour détecter et signaler les contenus illicites en ligne, notamment les contenus pédopornographiques, et les supprimer de leurs plateformes et services, dans la mesure où ces pratiques sont licites.

UN INTERNET MIEUX ADAPTÉ AUX ENFANTS

La Commission européenne travaille en collaboration directe avec les enfants, ainsi qu'avec des experts, des parents, des adultes responsables, des enseignants et d'autres parties prenantes concernées, afin de veiller à ce que diverses perspectives soient prises en compte dans l'élaboration et la mise en œuvre des politiques liées à l'environnement numérique.

La stratégie «Better Internet for Kids» (BIK+) offre un cadre global visant à protéger, autonomiser et respecter les mineurs en ligne, y compris les plus vulnérables. Cette stratégie soutient la mise en œuvre des instruments législatifs de l'UE dans ce domaine en complétant les obligations par des mesures de sensibilisation, de renforcement des capacités et de soutien.

La plateforme «Better Internet for Kids» propose un ensemble complet de ressources pédagogiques conçues pour aider les enfants et les adolescents à développer les compétences numériques nécessaires pour participer en toute sécurité, de manière responsable et en toute confiance aux environnements en ligne.

La plateforme adopte une approche multipartite en offrant des espaces d'apprentissage dédiés aux enfants et aux jeunes, aux parents et adultes responsables ainsi qu'aux enseignants et aux éducateurs. Cette approche reflète le rôle des adultes responsables et des éducateurs, en tant que membres des cercles de soutien des enfants et des adolescents, dans la supervision et l'accompagnement de l'utilisation des médias sociaux+ par les mineurs.

Espace Enfants

Sur la plateforme «Better Internet for Kids», l'espace Enfants a pour objectif de donner aux enfants et aux jeunes les moyens de naviguer dans le monde numérique en leur proposant une grande variété de supports pédagogiques attrayants et interactifs. Il s'agit notamment de jeux éducatifs visant à informer et à sensibiliser à la sécurité des enfants en ligne, aux comportements responsables en ligne et à la prévention d'une utilisation excessive et abusive de l'internet.

L'espace Enfants propose également du matériel pédagogique destiné à familiariser les enfants avec les travaux de l'UE et avec les possibilités d'engagement citoyen qui s'offrent à eux par le biais d'initiatives telles que la Plateforme européenne de participation des enfants (examinée plus loin dans le présent chapitre).

Espace Parents

L'espace Parents vise à soutenir les parents, les adultes responsables et les adultes ayant des responsabilités envers des enfants en leur proposant des conseils pratiques et des ressources éducatives fondées sur des données probantes concernant toute une série de questions liées aux expériences vécues par les enfants en ligne.

Des rubriques spécifiques abordent des thèmes tels que les outils de contrôle parental, les jeux en ligne et la gestion du temps d'écran. Par ailleurs, la plateforme propose une série de modules pédagogiques et de sessions d'approfondissement destinés à aider les parents à mieux comprendre à la fois les risques et les opportunités liés aux médias sociaux et aux technologies numériques.

Les modules de formation de base abordent des thèmes tels que la cybersécurité, la lutte contre les violences sexistes en ligne, les jeux vidéo en ligne, les pratiques commerciales manipulatrices dans les jeux, la compréhension de la désinformation et de la désinformation, la textopornographie, le cyberharcèlement, ainsi que le rôle des parents dans l'accompagnement et l'éducation des enfants dans l'univers numérique.

Chaque module comprend des explications, des suggestions d'activités et des ressources complémentaires destinées à faciliter l'apprentissage à son propre rythme.

Espace Enseignants

Enfin, l'espace Enseignants propose aux enseignants, aux éducateurs et aux autres professionnels travaillant avec des enfants et des jeunes toute une gamme de ressources pédagogiques destinées à renforcer leur capacité à aborder les questions liées à la sécurité des enfants en ligne et à la citoyenneté numérique dans des environnements éducatifs.

Les modules d'initiation couvrent les aspects fondamentaux de la sécurité des enfants en ligne, ainsi que les responsabilités des éducateurs dans l'accompagnement des enfants et des jeunes. Ils abordent des thèmes tels que les principaux risques pour la sécurité en ligne, l'enseignement de l'éducation aux médias et de la citoyenneté numérique dans les écoles primaires et secondaires, la mise en œuvre d'approches globales au niveau de l'établissement scolaire en matière de sécurité des enfants en ligne, ainsi que les droits des enfants dans le monde numérique.

CENTRES POUR UN INTERNET PLUS SÛR

Au cœur de la stratégie «Better Internet for Kids» (BIK+) se trouve un réseau de centres pour un internet plus sûr, cofinancés par l'Union européenne.

Rien qu'en 2025, les centres pour un internet plus sûr ont touché plus de 46,4 millions d'Européens, organisé 448 000 visites et formations dans les écoles et traité plus de 57 000 demandes via les lignes d'assistance Insafe³¹⁰.

Le réseau est également, aux côtés de la Commission européenne, l'organisateur de la Journée annuelle pour un internet plus sûr, une campagne mondiale célébrée chaque année en février pour sensibiliser le public à la sécurité en ligne.

Les centres pour un internet plus sûr proposent toute une gamme de services axés à la fois sur la prévention et l'accompagnement. Ils proposent des sessions de formation et des supports accessibles au grand public destinés aux familles et aux écoles, dans le but de renforcer l'habileté numérique et de promouvoir un comportement responsable en ligne.

De nombreux centres pour un internet plus sûr à travers l'Europe ont désormais été désignés comme «signaleurs de confiance» au titre du DSA, ce qui renforce la protection des mineurs en ligne en permettant le signalement prioritaire de contenus illicites touchant les enfants et les jeunes. Ces centres jouent un rôle essentiel pour informer les coordinateurs des services numériques des risques auxquels sont exposés les enfants et les jeunes, et pour contribuer à la mise en œuvre du DSA³¹¹.

Les centres gèrent également des lignes d'assistance téléphonique, qui apportent un soutien direct aux enfants et aux familles confrontés à des risques en ligne tels que le cyberharcèlement, ainsi que des lignes d'urgence permettant de signaler de manière anonyme tout contenu suspecté de représenter des abus sexuels sur mineurs.

Les centres pour un internet plus sûr mènent des campagnes de sensibilisation aux niveaux national et européen pour promouvoir la sécurité et l'autonomisation des enfants en ligne. Cela comprend des initiatives ciblées, telles que «DSA for YOUTH», qui explique aux jeunes, de manière accessible, le règlement de l'UE sur les services numériques (DSA) et ses lignes directrices sur la protection des mineurs.

Plus généralement, les campagnes de sensibilisation contribuent à informer les enfants, les adultes responsables et les éducateurs sur les risques en ligne pour les mineurs et sur les pratiques sûres à adopter. Cela passe notamment par des initiatives portant sur l'exposition aux appareils numériques pendant la petite enfance.

ÉDUCATION NUMÉRIQUE ET HABILETÉ NUMÉRIQUE

Les États membres de l'Union européenne sont responsables de l'organisation des systèmes nationaux d'éducation et de formation, des programmes scolaires et de leur exécution. L'UE encourage la collaboration et l'échange de bonnes pratiques entre les États membres et apporte un soutien financier aux initiatives en matière d'éducation et de formation par l'intermédiaire de ses programmes, notamment Erasmus+.

En mars 2025, la Commission européenne a adopté la stratégie sur l'union des compétences. L'union des compétences vise à renforcer l'acquisition de compétences de base et avancées, y compris de compétences numériques, dans l'ensemble de l'Union européenne, en promouvant l'apprentissage tout au long de la vie. L'une des pierres angulaires de la stratégie est le plan d'action pour les compétences de base, qui vise à remédier aux lacunes dans l'acquisition des compétences de base, notamment dans les domaines du numérique et de la citoyenneté^b.

b. Les compétences citoyennes désignent la capacité à agir de manière responsable et à participer pleinement à la vie civique, ainsi que des compétences telles que l'esprit critique (utile pour interagir de manière constructive avec l'intelligence artificielle) et l'éducation aux médias.

Les conclusions de l'Étude internationale sur la maîtrise des outils informatiques et la culture de l'information (ICILS) de 2023 indiquent que 42,5 % des jeunes âgés de 13 à 14 ans ne possèdent pas les compétences de base en matière d'information et d'habileté informatique³¹². Le milieu socio-économique est un facteur prédictif important de la maîtrise des outils informatiques et de la culture de l'information. La proportion d'élèves dont au moins un des parents a suivi des études universitaires n'atteignant pas le niveau attendu est inférieur de 16 points de pourcentage à celui des enfants dont les parents ont un niveau de qualification inférieur (respectivement 32,4 % et 48,6 %)³¹³.

En outre, les dernières données de l'enquête internationale de l'OCDE sur l'enseignement et l'apprentissage (TALIS) montrent que seuls 45,9 % des enseignants des États membres de l'UE se sentent prêts à utiliser des ressources et des outils numériques dans le cadre de leur enseignement³¹⁴. Ces données mettent en évidence la nécessité de renforcer non seulement les compétences et l'habileté numériques des élèves, mais aussi celles des enseignants et des éducateurs, grâce à une meilleure formation initiale et continue, afin de contribuer à la protection et à l'autonomisation des enfants et des adolescents en ligne.

Au niveau de l'Union européenne, l'initiative relative à un espace européen de l'éducation encourage la mise en place d'une «approche systémique et globale de l'école» afin d'aborder la santé mentale et le bien-être en milieu scolaire et de créer des environnements d'apprentissage positifs. Les États membres de l'Union européenne ont reconnu l'importance d'accompagner les parents, les établissements scolaires et les enseignants dans la promotion de la santé mentale et du bien-être des enfants³¹⁵.

Les consultations menées auprès de parents et d'adultes responsables montrent que les parents se sentent souvent dépassés et ont l'impression de constamment devoir «rattraper leur retard» par rapport aux dernières évolutions technologiques dans l'environnement des médias sociaux+. Dans le même temps, les connaissances sur la manière d'aider les enfants lorsqu'ils sont confrontés à des contenus préjudiciables ou illicites sont souvent limitées³¹⁶.

Les États membres ont également souligné la nécessité pour les médias sociaux et autres fournisseurs de services numériques de s'abstenir de recourir à des pratiques de conception visant délibérément à créer une dépendance chez les enfants et de promouvoir une conception des médias sociaux et autres services numériques adaptée à l'âge³¹⁷.

«Positionner la formation des enseignants comme un pilier non législatif de la sécurité en ligne des enfants [...] Intégrer l'éducation numérique dans l'ensemble des programmes de formation des enseignants et donner à ces derniers les moyens de travailler efficacement avec les parents.»

— LOUISE HEERAN FLYNN,
MAÎTRE DE CONFÉRENCES
EN FORMATION DES ENSEIGNANTS
AU TRINITY COLLEGE DE DUBLIN

PLAN D'ACTION EN MATIÈRE D'ÉDUCATION NUMÉRIQUE

L'éducation et l'habileté numériques sont fondamentales pour doter les enfants et les adolescents des compétences dont ils ont besoin pour naviguer en toute sécurité dans le monde en ligne. Toutefois, l'acquisition de ces compétences par les enfants et les adolescents ne suit pas le rythme de l'évolution technologique dans l'environnement des médias sociaux³¹⁸, contrairement à l'idée selon laquelle les mineurs d'aujourd'hui seraient des «natifs du numérique».

Il est essentiel d'intégrer les compétences et l'habileté numériques dans les systèmes éducatifs nationaux. Selon une enquête Eurobaromètre de 2025, 92 % des Européens estiment que les compétences numériques devraient être enseignées à tous, à tous les niveaux d'enseignement, et que les écoles devraient apprendre aux élèves à gérer l'impact des technologies numériques (y compris les médias sociaux) sur leur santé mentale et physique³¹⁸.

C'est pour aider les États membres de l'UE à proposer une éducation numérique de qualité, inclusive et accessible que la Commission européenne a mis en œuvre le Plan d'action en matière d'éducation numérique (2021-2027). Ce plan permet aux États membres d'adapter leurs systèmes éducatifs à l'évolution rapide des technologies et à l'importance croissante des compétences numériques.

Les deux principales priorités stratégiques du plan d'action en matière d'éducation numérique sont la mise en place d'un écosystème européen solide en matière d'éducation numérique et le renforcement des aptitudes et compétences numériques. Concrètement, ce plan vise à soutenir l'amélioration des infrastructures et des environnements d'apprentissage numérique, la connectivité internet et les équipements numériques dans les écoles, la mise à disposition de contenus et de plateformes d'apprentissage numérique de haute qualité, ainsi que la formation des enseignants à l'utilisation des outils et des pédagogies numériques.

Dans le cadre de ce plan d'action, la Commission a publié, en mars 2026, quatre séries de lignes directrices³¹⁹ destinées à aider les enseignants et les éducateurs sur des questions telles que la lutte contre la désinformation et la promotion de l'habileté numérique, l'utilisation éthique de l'IA et des données dans l'éducation, les contenus éducatifs numériques de haute qualité, ainsi que l'enseignement de l'informatique.

Les lignes directrices à l'intention des enseignants et des éducateurs sur la lutte contre la désinformation et la promotion de l'habileté numérique par l'éducation et la formation proposent des ressources portant sur l'utilisation éclairée et sécurisée des médias sociaux, l'IA générative ou encore le «pré-bunking»^c (ou «réfutation préventive»), et fournissent des plans de cours permettant aux enseignants d'aborder la question du cyberharcèlement ainsi que des thèmes tels que les stéréotypes de genre et les trucages vidéo ultra-réalistes³²⁰.

Lancé dans le cadre du Plan d'action en matière d'éducation numérique, le Pôle européen d'éducation numérique est une communauté en ligne rassemblant des éducateurs, des décideurs politiques, des chercheurs et d'autres parties prenantes. Cette plateforme leur permet de partager leurs connaissances et leurs bonnes pratiques et d'élaborer ensemble des solutions éducatives numériques. Le pôle permet également aux enseignants et aux éducateurs de nouer des liens et de participer à des activités, par exemple des activités d'apprentissage entre pairs, en lien avec l'éducation numérique.

c. Le «pré-bunking» est une mesure préventive visant à préparer le public à identifier et à contrer les risques liés à l'information, notamment la désinformation et la désinformation.

Par ailleurs, le programme Erasmus+ et le Corps européen de solidarité, ainsi que la Plateforme européenne pour l'enseignement scolaire (ESEP) et la communauté eTwinning, offrent un soutien supplémentaire pour donner aux mineurs et aux éducateurs les moyens d'agir en ligne. Cela comprend des possibilités d'apprentissage et de participation non formels, ainsi que la mise en place d'espaces où les communautés scolaires peuvent interagir, grandir et développer leurs compétences.

Fin 2026, la Commission européenne lancera un train de mesures consacré à l'éducation. Ce train de mesures contribuera à soutenir la pérennité des écosystèmes éducatifs nationaux en s'attaquant aux défis structurels, notamment la nécessité de disposer d'infrastructures européennes d'éducation numérique sûres, souveraines et fiables. Le train de mesures contribuera à doter les enfants et les adolescents des compétences essentielles pour interagir de manière constructive avec l'IA et les technologies numériques, en s'efforçant d'intégrer le bien-être numérique, l'habileté numérique et la sécurité en ligne dans les systèmes éducatifs nationaux.

CAMPAGNE «AI ≠ HUMAN – TALK TO A PERSON»

Les initiatives de sensibilisation menées à l'échelle nationale, comme la campagne «AI ≠ Human – Talk to a person», illustrent l'importance d'aider les enfants et les adolescents à comprendre la nature et les limites des outils fondés sur l'IA, tels que les dialogueurs, et à utiliser ces outils de manière critique et responsable.

Ces initiatives envoient un message clair aux enfants et aux adolescents: si l'intelligence artificielle peut être un outil utile lorsqu'elle est utilisée avec les garanties appropriées, elle ne saurait toutefois remplacer les relations humaines.

La campagne s'est déroulée au printemps 2026 et a été mise en place par le ministère luxembourgeois de l'éducation, de l'enfance et de la jeunesse, en collaboration avec le centre pour un internet plus sûr «BEE SECURE», le Centre psychosocial et d'accompagnement scolaires (CePAS) et la Conférence nationale des élèves du Luxembourg (CNEL).

Elle attirait l'attention sur un certain nombre de risques potentiels associés à une utilisation excessive ou non réfléchie de l'IA. Parmi ceux-ci figurent le risque d'un isolement social accru, le recours à l'intelligence artificielle en remplacement des interactions humaines, ainsi qu'un déclin du dialogue réel et de la communication en face-à-face.

Par ailleurs, la campagne attire également l'attention sur les risques liés au «déchargement cognitif», qui fait référence à des situations dans lesquelles les utilisateurs s'appuient de plus en plus sur les systèmes d'IA pour structurer leurs pensées, générer des réponses ou prendre des décisions. Cette habitude peut potentiellement réduire les opportunités de réflexion indépendante et d'engagement cognitif actif. La campagne met également en lumière les enjeux liés à la protection des données et au respect de la vie privée dans le cadre de l'utilisation de l'IA.

CADRE POUR LA MAÎTRISE DE L'IA

En juin 2026, l'OCDE et la Commission européenne ont présenté un cadre pour la maîtrise de l'IA dans l'enseignement primaire et secondaire³²¹. Cette initiative vise à promouvoir des approches communes pour le développement de la maîtrise de l'IA dans les systèmes éducatifs nationaux.

Ce cadre aide les enseignants, les systèmes éducatifs et les écoles à doter les enfants des compétences dont ils ont besoin pour comprendre l'IA et interagir avec elle de manière critique. L'objectif est de permettre aux enfants d'interagir en toute sécurité avec l'IA, d'en gérer et d'en orienter le développement, ainsi que d'évaluer de manière critique les opportunités et les risques que présentent ces outils.

PARTICIPATION DES ENFANTS

Les enfants et les adolescents doivent se voir offrir de réelles possibilités de participer à la vie démocratique et être systématiquement associés aux décisions qui ont une incidence sur leur vie quotidienne. Cela comprend l'élaboration et la mise en œuvre des politiques visant à promouvoir la protection et l'autonomisation des mineurs en ligne.

Une participation significative des enfants repose sur le respect mutuel, la transparence et le caractère volontaire de cette participation. Toute participation impliquant des enfants suppose la fourniture d'informations claires et adaptées à leur âge concernant les objectifs et le déroulement de leur participation, ainsi que la définition de mesures de protection appropriées. Les mineurs devraient être clairement informés de la manière dont leurs contributions seront utilisées.

Veiller à ce que les mineurs soient reconnus comme des parties prenantes dans les décisions qui façonnent leur vie est essentiel afin de garantir le respect de leurs droits, tant dans la vie réelle qu'en ligne. Le premier pilier de la stratégie de l'UE sur les droits de l'enfant reconnaît l'importance de la participation des enfants, encouragée notamment par l'intermédiaire de la Plateforme européenne de participation des enfants.

Les initiatives visant à favoriser la participation des jeunes, comme l'évaluation d'impact du point de vue des jeunes (Youth Check), les dialogues stratégiques en faveur de la jeunesse (Youth Policy Dialogues), le Comité consultatif des jeunes auprès de la présidence (President's Youth Advisory Board) et le dialogue de l'UE en faveur de la jeunesse, jouent également un rôle important dans le renforcement de l'implication des jeunes dans l'élaboration des politiques au niveau européen.

En associant activement les enfants et les adolescents aux discussions sur la sécurité en ligne, les décideurs politiques ne se contentent pas de respecter leurs obligations juridiques et éthiques,

«Les efforts visant à améliorer la sécurité des enfants en ligne devraient se concentrer sur la création d'environnements numériques sûrs et favorables, tout en préservant les possibilités pour les enfants d'apprendre, de jouer, de participer, de communiquer et d'accéder à l'information.»

— ALEXANDRA WEILENMANN,
PROFESSEUR DE DESIGN D'INTERACTION
À L'UNIVERSITÉ DE GÖTEBORG

mais tirent également parti des points de vue singuliers des mineurs pour protéger et défendre leurs droits en ligne. Des mesures devraient être prises pour garantir la participation d'enfants et d'adolescents issus de milieux et de zones géographiques variés, afin d'assurer l'efficacité et le caractère inclusif des mesures conçues pour protéger les mineurs et renforcer leur autonomie en ligne.

En outre, il est essentiel de donner aux enfants et aux adolescents les moyens de contribuer à rendre l'espace des médias sociaux+ plus sûr. Les plaintes émanant de mineurs doivent être traitées en priorité dans les procédures de modération des contenus par les médias sociaux et autres fournisseurs de services numériques.

La recommandation de la Commission européenne relative au développement et au renforcement de systèmes intégrés de protection de l'enfance invite les États membres à garantir la participation des enfants, à établir un cadre juridique et stratégique cohérent pour la protection de l'enfance, à mettre en place des mécanismes de plainte et de signalement sûrs, confidentiels et adaptés aux enfants, ainsi qu'à fournir des services et des soins de qualité axés sur la famille et la collectivité³²².

PLATEFORME EUROPÉENNE DE PARTICIPATION DES ENFANTS

Les enfants ont le droit d'exprimer librement leur opinion et de voir celle-ci prise en compte sur les questions qui les concernent³²³. Pour mettre ces droits en pratique, la Commission européenne a créé la plateforme européenne de participation des enfants.

Celle-ci offre un espace dédié où les enfants de moins de 18 ans peuvent dialoguer directement avec les responsables politiques et les décideurs. Elle offre aux enfants et aux adolescents un espace sécurisé où ils peuvent exprimer leurs opinions et échanger sur des sujets qui les concernent. La plateforme organise des activités, y compris des réunions, des ateliers, des formations, ainsi que des enquêtes en ligne et en présentiel, afin de recueillir l'avis des enfants.

La plateforme européenne de participation des enfants a permis à la Commission européenne de consulter des milliers d'enfants, notamment sur des questions telles que le cyberharcèlement, la sécurité en ligne et le bien-être numérique, ainsi que sur le futur règlement sur l'équité numérique. Ce processus a abouti à la création d'un «appel à l'action adressé aux décideurs de l'UE»³²⁴ traitant des questions qui comptent le plus pour les enfants.

Dans le cadre de ces consultations, les enfants ont souligné leur souhait de participer activement à l'élaboration des règles qui ont une incidence sur leurs activités en ligne. Beaucoup ont également précisé que ce sont les adultes, et non les enfants, qui sont responsables de la manière dont le monde numérique et les médias sociaux+ ont été conçus et fonctionnent aujourd'hui, et que les enfants ne devraient pas être «punis» pour leurs défaillances.

Le message des enfants est clair: ils souhaitent que l'univers en ligne soit plus sûr, plus équitable et plus facile à comprendre, avec des règles plus strictes lorsque les services en ligne peuvent être inéquitables, préjudiciables ou addictifs. Ils ont également appelé à proposer des alternatives aux médias sociaux+, notamment des activités périscolaires et sportives, et ont demandé aux décideurs de se pencher sur les questions de bien-être et de santé mentale liées à l'utilisation des médias sociaux par les enfants.

RECOMMANDATIONS DES ENFANTS

Du 16 au 18 avril 2026, 20 enfants et adolescents issus de différents États membres de l'Union européenne se sont réunis à Berlin dans le cadre d'un voyage d'étude organisé par la Plateforme européenne de participation des enfants sur le thème du bien-être et de la santé mentale.

Pendant deux jours, ils ont échangé, appris et formulé des recommandations sur la manière dont les enfants peuvent se sentir en sécurité, soutenus, respectés et écoutés en matière de santé mentale, ainsi que sur la manière dont les adultes, les écoles, les familles et les services peuvent mieux contribuer au bien-être des enfants.

Dans le cadre de ce voyage d'étude, les enfants ont formulé plusieurs recommandations sur ce dont ils ont besoin pour améliorer leur bien-être:

- // Nous devrions avoir la liberté de rester dans une conversation ou de la quitter, disposer d'un espace sûr pour nous exprimer et savoir à qui parler;
- // Nous avons besoin de systèmes de soutien stables et fiables, de structures pour être entendus et d'une communauté sur laquelle nous pouvons compter;
- // Nous devrions avoir accès à des «exutoires émotionnels»: activité physique et sport, loisirs, tenue d'un journal, relaxation, espaces sécurisés pour jouer et faire de l'exercice;
- // Les écoles devraient normaliser les discussions sur la santé mentale et organiser régulièrement des journées consacrées au bien-être mental. Il faudrait créer des environnements sûrs où l'on se sente à l'aise pour parler de sa santé mentale, et les enseignants devraient être formés pour apporter un soutien en matière de santé mentale, tout comme ils le sont aux premiers secours. Chaque école devrait disposer d'un psychologue ou d'un conseiller qualifié, véritablement accessible et bénéficiant de la confiance des élèves;
- // Nous avons besoin d'une communication claire, ouverte et efficace avec les adultes;
- // Nous avons besoin d'indications claires pour identifier les adultes auxquels nous pouvons nous adresser pour obtenir de l'aide, selon les contextes et les problèmes rencontrés;
- // Les thèmes liés à la santé doivent être suffisamment abordés à l'école, afin que nous n'ayons pas besoin de recourir aux espaces en ligne pour combler les éventuelles lacunes^{d.}

d. En Bulgarie, par exemple, les enfants ont déclaré obtenir des informations sur des sujets liés à la santé principalement au moyen d'outils d'IA.

Échange de conseils entre pairs

L'échange de conseils entre pairs peut jouer un rôle important dans la promotion du bien-être des enfants et des adolescents, tant en ligne que dans la vie réelle, en créant un environnement propice au dialogue leur permettant d'aborder leurs difficultés avec des pairs formés à cet effet. Comme les enfants ont souvent plus de facilité à se confier à quelqu'un qui a à peu près leur âge, l'échange de conseils entre pairs peut les encourager à demander de l'aide d'emblée et ainsi éviter que les problèmes ne s'aggravent, tout en leur offrant un espace sécurisé hors ligne leur permettant d'échanger et de tisser des liens importants sur la base d'expériences communes.

Dans le contexte de la sécurité des enfants en ligne, les pairs conseillers peuvent contribuer à sensibiliser à des questions telles que le cyberharcèlement, l'utilisation saine des écrans et des médias sociaux+, la mésinformation et la désinformation, l'intelligence artificielle, ou encore l'importance de protéger ses données à caractère personnel. Les pairs conseillers peuvent encourager des comportements numériques positifs, notamment une communication respectueuse, l'empathie, l'esprit critique et une participation responsable en ligne.

Comme le soutien provient de pairs d'âge similaire ayant vécu des expériences comparables, l'échange de conseils entre pairs est souvent perçu comme plus pertinent et plus crédible, et moins formel ou intimidant pour les enfants et les adolescents. Il peut favoriser un sentiment d'appartenance, d'inclusion et de soutien mutuel au sein des écoles ou des communautés, en donnant aux mineurs les moyens de jouer un rôle actif en s'aidant mutuellement à vivre des expériences en ligne en toute sécurité.

«La véritable sécurité en ligne ne s'arrête pas à la réglementation. Elle nécessite une habileté numérique, un soutien accessible et des investissements dans les espaces hors ligne.»

— MARTINA TÓTHOVÁ,
COMITÉ CONSULTATIF DES JEUNES
AUPRÈS DE LA PRÉSIDENTE, CONSEIL
DE LA JEUNESSE DE SLOVAQUIE

EXEMPLES DE BONNES PRATIQUES EN MATIÈRE DE CONSEIL ENTRE PAIRS

Le Centre de référence pour le soutien psychosocial de la Fédération internationale des Sociétés de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge (FICR) a élaboré la boîte à outils **«Premiers secours psychologiques pour les jeunes pairs»** afin d'aider les jeunes à soutenir leurs pairs dans les moments difficiles³²⁵.

Cette boîte à outils donne aux jeunes les moyens d'agir en leur apportant les compétences et les connaissances nécessaires pour venir en aide à leurs pairs, tout en les sensibilisant à l'importance de prendre soin de soi³²⁶. L'objectif principal de cette boîte à outils est de renforcer la résilience des jeunes face à l'adversité et aux situations de crise, et de leur transmettre les connaissances et les compétences nécessaires en matière de premiers secours psychologiques³²⁷. Elle comprend un manuel qui présente le concept de premiers secours psychologiques et propose des exemples concrets montrant comment les jeunes peuvent le mettre en pratique pour aider leurs camarades³²⁸.

La boîte à outils propose également un programme de formation pour les écoles, les clubs de jeunesse et de sport, ainsi que les organisations scouts. Les participants découvrent les difficultés auxquelles sont confrontées les personnes de leur âge, les situations de crise et les réactions qu'elles suscitent, puis apprennent à appliquer les principes fondamentaux des premiers secours psychologiques et les pratiques de prise en charge de soi³²⁹. Les participants apprennent également à reconnaître quand une personne peut avoir besoin d'une aide allant au-delà de ce qu'ils sont en mesure d'apporter³³⁰.

Un autre exemple de bonne pratique est l'initiative portugaise **«Líderes Digitais»** (Leaders numériques), mise en place par le Centre de sensibilisation SeguraNet³³¹. Grâce à une approche entre pairs, cette initiative donne aux élèves les moyens d'agir en tant qu'ambassadeurs du numérique au sein de leur école.

Les élèves participants reçoivent une formation sur des thèmes tels que la citoyenneté numérique, la sécurité en ligne, le cyberharcèlement, la vie privée et la protection des données, la mésinformation, l'éducation aux médias et l'utilisation responsable des technologies émergentes, notamment l'intelligence artificielle. Ils partagent ensuite ces connaissances avec leurs camarades par le biais d'activités de sensibilisation, d'ateliers, de discussions en classe et d'un soutien informel, en contribuant ainsi à une culture numérique plus sûre et plus positive au sein de la communauté scolaire.

Les initiatives menées par des pairs, telles que «Líderes Digitais», montrent comment les enfants peuvent jouer un rôle actif dans la promotion du bien-être en ligne et de la résilience numérique. En encourageant le dialogue entre pairs, ces initiatives favorisent des comportements numériques positifs, notamment une communication en ligne respectueuse, l'esprit critique, l'empathie et une participation responsable dans les environnements numériques, tout en renforçant le sentiment d'appartenance et d'entraide des enfants.

Le succès à long terme et l'évolutivité des initiatives de conseil entre pairs dépendent toutefois d'un financement et d'un soutien institutionnel soutenus afin d'assurer leur continuité et de permettre à un plus grand nombre d'écoles et d'enfants d'en bénéficier. Il est donc impératif de reconnaître leur valeur et d'investir dans leur développement continu, compte tenu de leur contribution significative à la sécurité et au bien-être en ligne des enfants.

Recommandations

RECOMMANDATION 1

Élargir les possibilités pour les mineurs de participer activement à la conception d'un environnement de médias sociaux+ sans risques

Les enfants et les adolescents devraient avoir de réelles possibilités de façonner activement la législation, les politiques et les initiatives éducatives promouvant la sécurité et l'autonomisation des enfants en ligne. L'utilisation des outils de participation des enfants et des jeunes pour éclairer ces travaux devrait être étendue. Plus précisément, les enfants devraient être associés à la conception conjointe des politiques de sécurité, des programmes de formation, des évaluations et des lignes directrices. Les mesures devraient faire l'objet d'un suivi et d'un examen continu afin d'évaluer leur incidence sur la sécurité et les droits des enfants.

Les processus de participation devraient faire en sorte que les enfants reçoivent des informations claires, comprennent comment leurs contributions seront utilisées et soient informés des résultats obtenus. Des efforts particuliers devraient être déployés pour inclure des enfants issus de groupes défavorisés, marginalisés et vulnérables. Des mesures de protection appropriées devraient accompagner toutes les activités de participation impliquant des enfants.

RECOMMANDATION 2

Renforcer les mécanismes de plainte et de signalement pour les enfants et les adolescents ainsi que leurs droits en tant que consommateurs

Les signalements et les plaintes émanant d'enfants et d'adolescents devraient être traités en priorité dans les procédures de modération des contenus par les médias sociaux et autres fournisseurs de services numériques. Les obligations des fournisseurs au titre des cadres existants doivent être renforcées afin d'apporter un financement suffisant aux lignes d'assistance téléphonique et aux mécanismes de plainte. Ces mécanismes doivent être adaptés selon l'âge des utilisateurs, conviviaux, accessibles, respectueux de la vie privée et efficaces.

RECOMMANDATION 3

Financer et promouvoir la mise en place et l'utilisation de médias sociaux et autres services numériques fondés sur les valeurs de l'UE permettant aux mineurs d'interagir en toute sécurité

Soutenir, grâce à des investissements publics, la mise en place et la généralisation de médias sociaux et autres services numériques fondés sur les valeurs de l'UE, sûrs dès la conception et adaptés aux différentes tranches d'âge. Ces services devraient garantir la disponibilité d'informations fiables permettant aux enfants et aux adolescents (mais aussi aux adultes) d'avoir des interactions en ligne en toute sécurité, sans être exposés à des fonctionnalités préjudiciables.

RECOMMANDATION 4

Généraliser les actions d'éducation et d'alphabétisation numériques pour les mineurs, les parents et autres personnes qui s'occupent de mineurs, les enseignants et les éducateurs

L'éducation et l'alphabétisation numériques devraient être intégrées à tous les niveaux d'enseignement en tant que compétences de base essentielles pour les mineurs, les parents et les enseignants. Le bien-être numérique devrait être intégré dans l'éducation numérique pour tous.

Cette éducation devrait permettre aux enfants et aux adolescents d'évaluer de manière critique les informations et les sources en ligne et de reconnaître les techniques de manipulation, y compris la désinformation, les hypertrucages et la publicité ciblée. Elle devrait également permettre aux mineurs, aux parents et aux enseignants de comprendre comment les contenus numériques sont créés et partagés, et comment les algorithmes façonnent ce que les utilisateurs voient et expérimentent dans le monde des médias sociaux+.

Une éducation structurée à la sécurité en ligne devrait permettre de renforcer les compétences pratiques en matière de protection des données à caractère personnel, de gestion des paramètres de confidentialité, de préservation d'identités numériques sécurisées et de détection des risques, notamment sur les médias sociaux+, les services de messagerie et les environnements de jeux vidéo. Ces compétences devraient être développées progressivement, en commençant par les habitudes de base en matière de sécurité, avant de progresser vers une compréhension de notions plus complexes, telles que les empreintes numériques, le consentement et les risques liés aux plateformes. La question de l'utilisation saine des écrans devrait être abordée au moyen d'orientations sur l'équilibre à trouver, la gestion de l'attention et la reconnaissance des modèles d'utilisation excessifs ou préjudiciables.

Les centres pour un internet plus sûr devraient continuer à jouer un rôle clé dans la mise en place de formations, d'actions de sensibilisation, de ressources et d'un accompagnement à l'intention des enfants, des parents, des adultes responsables et des enseignants. Il conviendrait de financer le développement de cours en ligne facilement accessibles pour les parents, les enseignants et les jeunes utilisateurs.

Outre la sécurité, l'éducation devrait mettre l'accent sur les opportunités et l'autonomisation: comment les élèves peuvent utiliser les outils numériques à des fins d'apprentissage, de créativité, de collaboration et de participation citoyenne.

RECOMMANDATION 5

Proposer davantage de possibilités de pratiquer des activités hors ligne et créer davantage d'infrastructures adéquates pour soutenir ces activités

Les États membres et les autorités locales devraient maintenir et élargir l'accès à des infrastructures sportives et artistiques, des associations de jeunes, des bibliothèques et des espaces communautaires abordables afin d'encourager une participation à des activités saines hors ligne et de créer des alternatives attrayantes à l'utilisation excessive des écrans chez les mineurs. Ces mesures devraient inclure des investissements dans des environnements sûrs, inclusifs et appropriés selon l'âge, dans lesquels les mineurs peuvent entrer en contact, apprendre, jouer et nouer des relations positives au sein de leurs communautés.

RECOMMANDATION 6**Promouvoir la cocréation d'orientations à l'intention des parents**

En collaboration avec les associations de parents, l'UE et les États membres devraient promouvoir l'élaboration d'orientations à l'intention des parents. Ces orientations pourraient apporter des conseils clairs et accessibles pour donner aux parents et aux autres adultes qui s'occupent de mineurs les moyens de soutenir une participation sûre, responsable et positive des mineurs aux environnements de médias sociaux+. Elles devraient fournir des conseils pratiques dans des domaines clés, tels que la sécurité et la protection de la vie privée en ligne, le bien-être numérique, l'utilisation éthique et responsable et l'accès à un soutien.

RECOMMANDATION 7**Veiller à ce que les parents et les personnes qui s'occupent de mineurs soient constamment soutenus par des outils de contrôle et de surveillance modernes et mis à jour régulièrement**

Les efforts visant à autonomiser les mineurs devraient être complétés par un soutien continu aux parents et aux personnes qui s'occupent d'enfants, non seulement en ce qui concerne les compétences et l'habileté numériques, mais aussi par le biais d'outils leur permettant d'accompagner les mineurs dans leur utilisation des médias sociaux et des autres services numériques, sans pour autant restreindre de manière disproportionnée les droits des enfants. Cela implique notamment de mettre à disposition des outils pratiques de supervision parentale et d'en faire connaître l'existence, en les complétant par des informations fiables sur les risques, les pratiques sûres et la manière d'interagir avec les enfants. La sensibilisation des parents devrait se faire en face-à-face (par exemple, lors de réunions avec les enseignants à l'école, lors de consultations pédiatriques, pendant la grossesse ou le congé parental).

Les outils de contrôle parental devraient être efficaces, faciles à utiliser, interopérables et adaptés à l'âge des mineurs, en fonction de l'évolution de leurs capacités. Ils devraient être conçus de façon à favoriser la communication, l'apprentissage et l'autonomisation plutôt que le contrôle. Cela est essentiel pour favoriser une évolution progressive des mineurs vers une utilisation autonome des médias sociaux+. Ces outils devraient garantir que les modifications ne puissent être effectuées qu'avec le même degré d'autorisation que celui requis pour leur activation, s'appliquer quel que soit l'appareil ou le système d'exploitation, et comporter des mesures de protection informant les mineurs des risques d'utilisation abusive par leurs parents (par exemple, une notification claire pour les mineurs lorsque les outils de supervision sont activés).

RECOMMANDATION 8**Garantir un financement public suffisant et des normes communes pour les organisations de la société civile et les conseils entre pairs**

L'UE et les États membres devraient veiller à ce que les centres pour un internet plus sûr et les organisations de la société civile similaires continuent de recevoir des ressources financières suffisantes et à ce que leurs travaux reposent sur des normes communes élaborées par des experts. Ces recommandations sont essentielles pour que ces organisations puissent maintenir et développer davantage leurs activités, y compris les services de sensibilisation, de formation et de soutien.

Le financement public est indispensable pour assurer leur indépendance et leur cohésion.

Le financement devrait également soutenir la poursuite du développement du conseil entre pairs, des lignes d'assistance téléphonique, des lignes directes, des ressources éducatives, des campagnes de sensibilisation et des activités de renforcement des capacités. Des investissements supplémentaires devraient viser à accroître la visibilité, l'accessibilité et la portée de ces dispositifs, y compris parmi les mineurs vulnérables, et à soutenir les initiatives visant à promouvoir des médias sociaux+ plus sûrs.

RECOMMANDATION 9

Permettre au système de santé de diagnostiquer et de traiter les dépendances et autres troubles de santé mentale liés à l'utilisation des médias sociaux et autres services numériques

Les systèmes de santé devraient appliquer les normes de diagnostic de la CIM-11 pour les troubles dus à des comportements addictifs, y compris les troubles liés aux jeux vidéo et l'utilisation compulsive des médias sociaux+. Le système de santé devrait permettre l'accès à des traitements fondés sur des données probantes pour ces troubles. Les professionnels de la santé et les psychothérapeutes devraient être conscients des conséquences potentielles des préjudices causés par la «négligence numérique» et l'exposition involontaire à des contenus inadaptés à l'âge, ainsi que du cyberharcèlement, du pédopiéage, du chantage sexuel et d'autres formes de préjudice.

Les systèmes de soins de santé devraient proposer des traitements fondés sur des données probantes pour le syndrome de stress post-traumatique et d'autres conséquences psychopathologiques. De plus, ces systèmes pourraient intégrer une évaluation des risques numériques dans le dépistage pédiatrique, ainsi que des approches de prévention ciblées destinées aux mineurs vulnérables. La prévention et les initiatives visant à modifier les comportements, notamment le «jeûne numérique» ou la «détox numérique», pourraient favoriser les expériences hors ligne et faire évoluer les mentalités concernant l'utilisation de l'internet par les mineurs.

RECOMMANDATION 10

Soutenir la formation des enseignants afin d'inclure l'éducation au numérique et aux médias et d'y associer les parents

L'UE et les États membres devraient veiller à ce que la formation initiale et continue des enseignants intègre systématiquement les compétences et l'habileté numériques, y compris la maîtrise de l'IA, ainsi que le bien-être numérique. Les enseignants doivent être dotés des outils nécessaires pour développer chez les enfants et les adolescents l'esprit critique et l'éducation aux médias, ainsi que les compétences numériques indispensables à une utilisation sûre des médias sociaux+.

Les enseignants devraient être sensibilisés au risque de «surnumérisation» dans les écoles. Les nouveaux outils numériques, tels que l'IA, devraient être utilisés à des fins pédagogiques spécifiques, lorsque cela s'avère pertinent. La formation des enseignants devrait également inclure une collaboration étroite avec les parents afin de mieux accompagner les mineurs dans une utilisation saine et équilibrée des écrans, de comprendre comment les enfants et les adolescents interagissent avec les médias sociaux et autres services numériques, et d'élaborer des stratégies adaptées à l'âge pour discuter des risques et des expériences en ligne, tant en classe qu'à la maison.

RECOMMANDATION 11**Promouvoir l'éducation à l'IA en tant que partie intégrante de l'éducation numérique**

L'éducation à l'IA devrait être intégrée dans l'éducation numérique dispensée dans les écoles et autres établissements d'enseignement et de formation. Les mineurs devraient comprendre les opportunités, les limites et les risques associés aux technologies de l'IA (à savoir les dialogueurs/compagnons virtuels, les systèmes de recommandation et l'IA générative), y compris la possibilité d'informations inexacts, de manipulation et de contenus synthétiques.

Les actions mises en place pour promouvoir l'éducation à l'IA pourraient s'inspirer du cadre pour la maîtrise de l'IA dans l'enseignement primaire et secondaire élaboré par la Commission européenne et l'OCDE. Les mineurs ne devraient pas être exposés, sans surveillance, à des compagnons virtuels anthropomorphiques qui suggèrent des relations de type humain.

RECOMMANDATION 12**Les écoles devraient offrir des possibilités structurées d'améliorer la santé mentale et le bien-être numérique**

Les écoles doivent jouer un rôle proactif dans l'atténuation des risques liés aux médias sociaux+ et soutenir la santé mentale et le bien-être des enfants et des adolescents. Les écoles devraient organiser des séances d'information et de formation pour les parents, ainsi qu'avec les mineurs et leurs parents, afin d'informer sur la sécurité en ligne, la santé mentale et le bien-être.

Les écoles devraient élargir l'accès aux services d'accompagnement psychologique en milieu scolaire et à d'autres formes de soutien en matière de santé mentale pour les questions liées à l'utilisation des médias sociaux+ par les mineurs. Il faudrait mettre à disposition des espaces physiques et en ligne sûrs et exempts de stigmatisation, où les élèves se sentiraient à l'aise pour évoquer les difficultés (par exemple, en matière de santé mentale, de bien-être, etc.) liées à leurs expériences en ligne dans les environnements des médias sociaux+. Les écoles devraient pouvoir faire appel à des professionnels qualifiés de la santé et du secteur social, notamment dans le cadre d'une prise en charge progressive en santé mentale. Les professionnels de la santé mentale devraient recevoir une formation spécialisée sur le bien-être numérique et les préjudices en ligne.

Les écoles devraient également mettre en place des mécanismes de signalement accessibles, confidentiels et adaptés aux enfants pour les mineurs confrontés à des problèmes en ligne. Afin de renforcer encore davantage la protection, les écoles devraient disposer de procédures d'orientation vers des services externes de protection de l'enfance, de santé mentale et de soutien spécialisé.

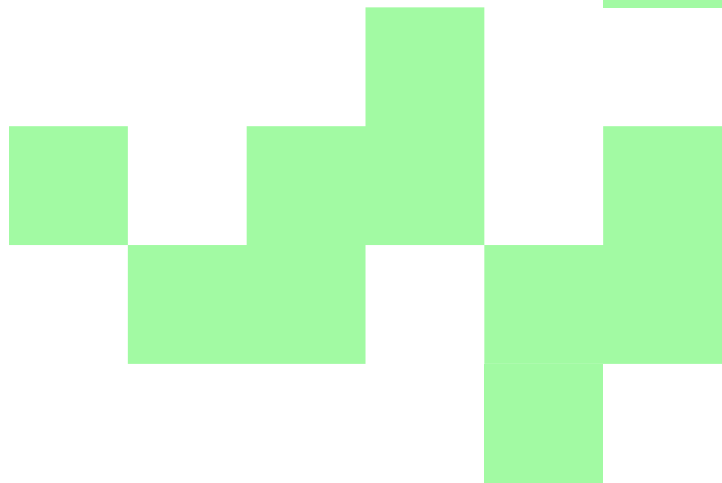
RECOMMANDATION 13**Les réponses éducatives devraient accorder une attention particulière aux groupes vulnérables**

Les mineurs confrontés à des difficultés socio-économiques, à des besoins éducatifs particuliers, à des expériences négatives vécues pendant l'enfance, à la discrimination ou à des problèmes de santé mentale peuvent être exposés à des risques accrus sur les médias sociaux+. Les mesures éducatives et de soutien devraient être inclusives, ciblées si nécessaire et conçues pour réduire les inégalités, tant en ce qui concerne la participation en ligne que le bien-être numérique.

Dans les écoles, des interventions proactives et ciblées visant à remédier à l'incidence disproportionnée des préjudices en ligne sur les mineurs vulnérables et marginalisés pourraient être mises en place pour protéger et soutenir les groupes vulnérables. Il convient d'élargir l'accès équitable aux appareils, à la connectivité et aux technologies d'assistance, notamment pour les enfants en situation de handicap.

RECOMMANDATION 14**Investir dans des infrastructures numériques éducatives sûres, préventives, solides et fiables**

Les écoles ont besoin d'infrastructures et d'outils numériques sécurisés, robustes et fiables pour renforcer les compétences numériques des mineurs et garantir la souveraineté numérique de l'Europe. Les écoles européennes dépendent fortement de certaines applications de pays tiers, et l'adoption de solutions élaborées au niveau de l'UE est confrontée à des défis persistants. Afin de réduire ces dépendances stratégiques, l'Union européenne devrait prioriser et soutenir le développement et le déploiement d'infrastructures et d'outils numériques sûrs et interopérables destinés à l'éducation.



Remerciements

Notre mission, en tant que coprésidents et conseillers spéciaux, était de guider et d'orienter ce processus à plusieurs niveaux: rassembler des connaissances en dialoguant avec des experts lors des réunions du groupe spécial, recueillir des éléments d'information auprès d'experts et entretenir des échanges et des contacts avec de nombreuses parties prenantes.

Ce rapport doit son existence à un grand nombre de personnes qui se sont engagées à faire en sorte que les enfants et les adolescents puissent naviguer en toute sécurité dans l'univers des médias sociaux+. Si la responsabilité desdites recommandations nous incombe uniquement, notre travail doit beaucoup à l'apport des autres experts de renom, des représentants des parents et des jeunes, ainsi qu'à la Commission européenne.

Tout d'abord, nous tenons à remercier la présidente de la Commission européenne, **Ursula von der Leyen**, pour son intérêt et son soutien constants pour notre travail. Sa présence et son implication lors des réunions du groupe spécial soulignent son engagement en faveur de la sécurité des enfants en ligne et ont été très appréciées tant par nous que par l'ensemble des participants. Nous remercions la présidente pour son intérêt et son dévouement de longue date en faveur de la sécurité des enfants, qui ont permis de mener à bien ce travail et d'élaborer des recommandations concrètes pour le bien-être des enfants et des adolescents dans toute l'Europe. Nous tenons également à remercier le chef de cabinet de la Présidente, **Björn Seibert**, qui a accompagné l'ensemble du processus dès le début, ainsi que **Patricia Reilly**, membre du cabinet de la Présidente, pour son soutien constant.

En outre, nous tenons à remercier tous les participants aux réunions du groupe spécial. Nous remercions tous ceux qui ont mis à notre disposition leurs vastes connaissances, leur expérience et leur dévouement au profit de la jeunesse européenne. Nous tenons à exprimer notre profonde gratitude à **Julie Inman Grant**, commissaire australienne à la sécurité en ligne, et à **Lucas Borges**, surintendant chargé de la réglementation à l'Autorité brésilienne de protection des données, qui nous ont fait part de leurs réflexions et des enseignements tirés de l'expérience de leurs pays respectifs en matière de sécurité des enfants en ligne.

Nous avons écouté attentivement tous les intervenants, mais les conclusions de ce rapport relèvent de notre seule responsabilité.

NOUS REMERCIONS LES PARTICIPANTS AU GROUPE SPÉCIAL*:

**liste non exhaustive*

- // **Ayata**, représentante de 15 ans de la plateforme européenne de participation des enfants
- // **Zuzanna**, représentante de 17 ans de la plateforme européenne de participation des enfants
- // **Kimmo Alho**, psychologue et professeur émérite de l'université d'Helsinki
- // **Mehdi Arfaoui**, sociologue à la Commission nationale de l'informatique
- // **Leanda Barrington-Leach**, directrice exécutive de la 5Rights Foundation
- // **Gabriele Battimelli**, ambassadeur Better Internet for Kids+ pour l'Italie
- // **Owen Bennett**, expert indépendant en réglementation des technologies numériques
- // **Elena Bozzola**, pédiatre et conseillère nationale de la Société italienne de pédiatrie
- // **Matthias Brand**, professeur et chef du département de psychologie générale à l'université de Duisbourg
- // **Urs Buscke**, conseiller juridique principal au Bureau européen des unions de consommateurs (BEUC)
- // **Ana Caballero**, présidente du groupe d'experts chargé d'améliorer la protection des mineurs dans le domaine numérique, Espagne
- // **Alex Cooney**, PDG & cofondateur de CyberSafeKids
- // **Lies Craeynest**, fondatrice de KidsUnplugged
- // **Jutta Croll**, présidente de Stiftung Digitale Chancen
- // **María del Mar España Martí**, directrice Plataforma Control Z
- // **Sigge Eriksson**, président du Conseil national des organisations suédoises d'enfants et de jeunesse
- // **Marina Fernández**, présidente de Adolescència Lliure de mòbils
- // **Louise Flynn**, maître de conférences au Trinity College de Dublin
- // **Tobiáš Bruno Galia**, du Conseil tchèque de l'enfance et de la jeunesse
- // **Catalina Goanta**, professeure associée de droit privé et de technologie à l'université d'Utrecht
- // **Konstantinos Karachalios**, conseiller auprès du directeur exécutif de l'IEEE et membre du conseil d'administration de la 5Rights Foundation
- // **Maija Katkovska**, directrice du centre letton pour un internet plus sûr
- // **Rasmus Kjedahl**, directeur de Børns Vilkår

- // **Petra Kogelnig**, secrétaire générale de l'Association européenne des parents
- // **Pavel Kordik**, professeur associé à l'Université technique tchèque
- // **Marta Gonçalves**, ambassadrice Better Internet for Kids+ pour le Portugal
- // **Beckett LeClair**, responsable de la technologie à la 5Rights Foundation
- // **Sonia Livingstone**, professeure de psychologie sociale à la London School of Economics
- // **Aisling Maloney**, du Conseil national de la jeunesse d'Irlande
- // **Giovanna Mascheroni**, professeure à l'université catholique de Milan
- // **Helen Mason**, directrice exécutive de Child Helpline International
- // **Elvira Mentzelioti**, présidente du Conseil national grec de la jeunesse
- // **Eva Möhler**, titulaire de chaire et médecin clinicienne en psychiatrie de l'enfant et de l'adolescent à l'université de Sarre
- // **Alberto Monge Roffarello**, maître de conférences au Politecnico di Torino
- // **Théo Mouhoud**, pédopsychiatre aux Hôpitaux de Paris
- // **Servane Mouton**, médecin, neurologue et neuropsychologue
- // **Mie Oehlenschläger**, chercheuse et conseillère indépendante en IA, éthique et politique publique
- // **James O'Higgins Norman**, professeur d'éducation et de société à l'université de la ville de Dublin
- // **Maja Olszewska**, ambassadrice Better Internet for Kids+ pour la Pologne
- // **Brian O'Neill**, professeur émérite de l'Université technologique de Dublin
- // **Kerstin Paschke**, médecin spécialiste en psychiatrie et psychothérapie de l'enfant et de l'adolescent à l'Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf
- // **Leo Pekkala**, directeur adjoint de l'Institut finlandais de l'audiovisuel
- // **María Soledad Pera**, professeure associée à l'université technique de Delft
- // **Tanja Petelin**, professeure associée à l'Université de Poitiers
- // **Christoph Pieh**, chef du département de médecine et de psychothérapie psychosomatiques à l'université de formation continue de Krems
- // **Jessica Piotrowski**, professeure à l'université d'Amsterdam
- // **Declan Qualter**, maître de stage et doctorant au University College de Dublin
- // **Kai Rannenberg**, professeur et titulaire de la chaire de commerce mobile et de sécurité multilatérale à l'université Goethe de Francfort

- // **Anna Schwabegger**, présidente du Conseil national autrichien de la jeunesse
- // **Judith Simon**, professeure d'éthique des technologies de l'information à l'université de Hambourg
- // **Lore Sleeckx**, déléguée européenne de la jeunesse au Conseil flamand de la jeunesse
- // **Petr Slovak**, professeur associé en interaction homme-machine au King's College de Londres
- // **Elisabeth Staksrud**, professeure au département des médias et de la communication de l'université d'Oslo
- // **Sophie Stalla-Bourdillon**, responsable de recherche au sein du groupe de recherche en droit, science, technologie & société de la VUB
- // **Argyris Stringaris**, scientifique clinique et titulaire de chaire de psychiatrie de l'enfant et de l'adolescent au University College de Londres
- // **Lisa Thorell**, professeure au département de neurosciences cliniques du Karolinska Institutet
- // **Hanne-Mari Schiøtz Thorud**, physiologue et professeure à l'université du Sud-Est de la Norvège
- // **Piotr Toczyski**, professeur associé à l'université APS Maria Grzegorzewska
- // **Antonia Torrens**, présidente de la COFACE – Families Europe.
- // **Martina Tóthová**, déléguée principale au Conseil slovaque de la jeunesse
- // **Dimitris Tsalavos**, jeune ambassadeur Better Internet for Kids+ pour Chypre
- // **Laura Vandenbosch**, professeure associée et directrice du Media Psychology Lab à la KU Leuven
- // **Sørine Vesth Rasmussen**, conseillère en droits de l'enfant et politique technologique pour Børns Vilkår
- // **Mieke Visser-Schuurman**, directrice du département des droits de l'enfant et du renforcement des capacités d'Eurochild
- // **Rareș Voicu**, président du Forum européen de la jeunesse
- // **Alexandra Weilenmann**, professeure au département des technologies de l'information appliquées de l'université de Göteborg
- // **Niels Zagema**, représentant néerlandais de la jeunesse, membre du Nationale Jeugdraad

Pour nous, il était essentiel non seulement de veiller à ce que les jeunes soient représentés parmi les participants aux réunions du groupe spécial, mais aussi de les associer à l'élaboration conjointe de ce rapport. C'est pourquoi nous tenons à remercier **Marta Gonçalves**, qui a non seulement participé au groupe spécial en tant qu'ambassadrice du programme «Better Internet for Kids+» pour le Portugal, mais qui a également contribué à la rédaction de ce rapport.

Ce rapport n'aurait pas pu voir le jour sans le soutien de nombreux membres du personnel de la Commission européenne.

Tout d'abord, nous tenons à remercier IDEA et son directeur faisant fonction, **David Müller**, de nous avoir accueillis et d'avoir offert d'excellentes conditions de travail.

Notre travail a énormément bénéficié du soutien d'une équipe spécialisée au sein d'IDEA: Nous tenons à remercier **Undine Ruge** d'avoir supervisé et soutenu le processus. Nous devons beaucoup à **Asen Dimitrov**, qui, en tant que coordinateur principal pour les coprésidents du groupe spécial sur la sécurité des enfants en ligne, a été pour nous un interlocuteur hors pair, nous apportant aide, conseils et soutien tant sur le fond que sur la forme, tout en faisant avancer la mise en œuvre de nos projets, en assurant le suivi de l'ensemble des réunions et des échanges et en coordonnant les travaux relatifs au rapport au sein d'IDEA et – en collaboration avec ses collègues du Secrétariat général – au sein de la Commission.

Ce rapport n'aurait pas pris forme sans le soutien du reste de l'équipe d'IDEA: Nous tenons à remercier **Thomas Hopkins**, qui a assuré avec brio la révision éditoriale de la version anglaise de ce rapport; **Anna Magdalena Comploi**, qui a apporté son expertise, ses recherches et son aide sur tous les fronts organisationnels, ainsi que **Quinlan Rijks**, qui a participé à l'élaboration des visuels. Nous tenons également à remercier **Alexander Hempfing** pour son analyse, ainsi que **Yee-Sol Chang** et **Konrad Rose** pour leur participation.

En collaboration avec IDEA, les collègues du Secrétariat général ont coordonné les travaux menés au sein de la Commission et ont apporté des contributions précieuses, tant sur la méthode que sur le fond. Nous remercions donc le secrétaire général adjoint **Nils Behrndt** pour son temps et son dévouement, ainsi que **Nacira Boulehouat**, **Ioana-Maria Gligor**, **Alessandra Falcinelli**, **Tarik Draidj**, **Louis Dancourt** et **Armande Lorentz**.

Nous avons tout d'abord cherché à mieux comprendre la législation en vigueur et les outils dont disposent l'Union européenne et les États membres pour protéger les enfants et les adolescents en ligne, ainsi que la manière dont ces dispositions ont été mises en œuvre jusqu'à présent. Ce contexte nous a permis de discuter avec des experts des lacunes actuelles et de la voie à suivre. À cet égard, nous remercions les responsables de la DG CNECT, notamment son directeur général, **Roberto Viola**, et sa directrice générale adjointe, **Renate Nikolay**, ainsi que ceux de la DG JUST, notamment sa directrice générale, **Ana Gallego Torres**, et son directeur général adjoint, **Hubert Gambs**.

Nous remercions les experts de la DG CNECT qui nous ont fait bénéficier de leur expertise et de leurs précieuses réflexions: **Prabhat Agarwal**, **Julia Van Best**, **Martin Harris Hess**, **Andrea Tognoni**, **Manon Baert**, **Emma O'Mahony** et **Irene Roche Laguna**.

Nous remercions les experts de la DG JUST qui nous ont également fait bénéficier de leur expertise et de leurs réflexions précieuses: **Maria-Myrto Kanellopoulou**, **Benedicte Van Ormelingen**, **Denisa Alexandroaiei**, **Caoimhe Sheridan**, **Marie-Cécile Rouillon** et **Marta Kuljon**.

Le présent rapport a bénéficié des recherches et des contributions d'experts de différents services de la Commission européenne (JRC, DG SANTE, DG EAC, DG HOME, DG RTD, DG GROW, SJ et autres): **Andrea Ceglia**, **Yves Punie**, **Marianne Takki**, **Martine Ingvorsen**, **Francesca Maltauro**, **Marta Touyкова**, **Chiara Colella**, **Marta Markowska**, **Leonie Wahlmann**, **Katarzyna Janicka-Pawlowska**, **Veronica Trivisani**, **Alessia Donna**, **Eva Gerhards**, **María del Pilar González Pantaleón**, **Amaryllis Verhoeven**, **Philipp Runge**, **Lorna Armati** et **Paul-John Loewenthal**.

Nous remercions chacun d'entre eux pour l'expertise et la patience dont ils ont fait preuve en répondant à nos innombrables questions, ainsi que pour leur capacité à synthétiser et à rendre compréhensibles des questions juridiques et techniques complexes.

Nous tenons également à remercier les experts de la DG COMM et du SG qui nous ont apporté un soutien précieux sur les aspects liés à la communication: **Chloe Lahousse Juarez, Anguel Konstantinov Beremliysky, Emma Kristina Kvennberg** et autres. Sans oublier les graphistes et les experts en traduction, qui ont fait preuve d'une grande créativité et d'une grande patience: **Laurie Janssen, Camille Palandjian, Benedetta Benedetto** et autres.

Notre travail n'aurait pas été possible sans le soutien logistique apporté par de nombreux collègues de la Commission dans l'organisation des réunions du groupe spécial, des déplacements et des autres rencontres avec les parties prenantes: **Carmen Tresguerres, Rozaliya Petkova, Martina Gunda, Nuria Paredes, Alexandre Verin, Mariola De Las Heras Ojeda, Anne Catherine Louppe, Margarita Biacho Varela, Hafize Balci et Vaia Tsiampazi.**

En tant que coprésidents, nous avons également bénéficié du soutien de nos institutions d'origine et de nos collaborateurs les plus proches sur le terrain:

L'équipe du professeur Fegert à l'hôpital universitaire d'Ulm: **PD Dr Franziska Köhler-Dauner, professeure assistante Dr Ann-Christin Haag, Emily Sitarski, Lena Peter, Karen Schlaegel, Claudia Rau, Annette Claus et Ariane Saccarello.**

L'équipe du Dr Maria Melchior à l'Institut de santé publique de la Sorbonne avec Sorbonne Université et l'Institut national français de la santé et de la recherche médicale (INSERM): **Fabienne El Khoury, Camille Davisse-Paturet, Hamid Massoumi, Bertrand Redonnet et Mays Kabakibi.**

Notes

- 01.** Aries, P. (1962). *Centuries of childhood: A social history of family life*. Knopf Doubleday Publishing Group.
- 02.** Berk, L.E. (1994). *Infants and Children Prenatal Through Early Childhood*.
- 03.** Kessler, R. C., Magee, W. J. (1993). Childhood adversities and adult depression: basic patterns of association in a US national survey. *Psychological Medicine*, 23(3), 679–690.
- 04.** Taylor, G., Sala, G., Kolak, J., Gerhardstein, P., Lingwood, J. (2024). Does adult-child co-use during digital media use improve children's learning aged 0–6 years? A systematic review with meta-analysis. *Educational Research Review*, 44, 100614.
- 05.** Rideout, V. (2020). The Common Sense Census: Media Use by Kids Age Zero to Eight.
- 06.** Taylor, G., Sala, G., Kolak, J., Gerhardstein, P., Lingwood, J. (2024). Does adult-child co-use during digital media use improve children's learning aged 0–6 years? A systematic review with meta-analysis. *Educational Research Review*, 44, 100614.
Uhls, Y. T., Ellison, N. B., Subrahmanyam, K. (2017). Benefits and costs of social media in adolescence. *Pediatrics*, 140 (Supplement 2), S67–S70.
- 07.** Odgers, C. L., Jensen, M. R. (2020). Annual research review: Adolescent mental health in the digital age: Facts, fears, and future directions. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 61(3), 336–348.
Nesi, J., Telzer, E. H., Prinstein, M. J. (2020). Adolescent Development in the Digital Media Context. *Psychological Inquiry*, 31(3), 229–234.
- 08.** Montag, C., Lachmann, B., Herrlich, M., Zweig, K. (2019). Addictive features of social media/messenger platforms and freemium games against the background of psychological and economic theories. *International journal of environmental research and public health*, 16(14), 2612.
- 09.** Steinberg, L. D. (2014). *Age of opportunity: Lessons from the new science of adolescence*. Houghton Mifflin Harcourt.
Casey, B. J., Getz, S., Galvan, A. (2008). The adolescent brain. *Developmental review*, 28(1), 62–77.
- 10.** Li, C., Cheng, G., Sha, T., Cheng, W., Yan, Y. (2020). The relationships between screen use and health indicators among infants, toddlers, and preschoolers: A meta-analysis and systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(19), 7324.
Teague, S., Somoray, K., Shatte, A. Miller, D., Moss, K., Crawford, A. et al. (2026). *Digital Media Use and Child Health and Development*. Deakin University. Journal contribution.
Jing, X., et al. (2023). Effects of foreground screen media use on vocabulary development in young children: A meta-analysis. *Child Development*, 94(5), 1398–1415.
- 11.** Johnston MV. Neurotransmitters and vulnerability of the developing brain. *Brain Dev.* 1995 Sep-Oct;17(5):301–6.
- 12.** Ahmer, A., Raza, M., Azhar, M., Rahman, A., Das, J. K., Jafri, S. K. (2025). A systematic review and meta-analysis on the impact of screen-time on the social-emotional development of children under five years. *Journal of the College of Physicians and Surgeons Pakistan*, 35(3), 351–358.
Vasconcellos, R. P., Sanders, T., Lonsdale, C., Parker, P., Conigrave, J., Tang, S., Noetel, M. (2025). Electronic screen use and children's socioemotional problems: A systematic review and meta-analysis of longitudinal studies. *Psychological Bulletin*, 151(5), 513–543.
- 13.** Boxer, P., Groves, C. L., Docherty, M. (2015). Video games do indeed influence children and adolescents' aggression, prosocial behavior, and academic performance: A clearer reading of Ferguson (2015). *Perspectives on psychological science*, 10(5), 671–673.
Coyne, S. M., Radesky, J., Collier, K. M., Gentile, D. A., Linder, J. R., Nathanson, A. I., Rogers, J. (2017). Parenting and digital media. *Pediatrics*, 140(Supplement 2), S112–S116.
- 14.** Calvert, S. L. (2017). Parasocial relationships with media characters: Imaginary companions for young children's social and cognitive development. In *Cognitive development in digital contexts* (pp. 93–117). Academic Press.
Mallawaarachchi S., Burley J., Mavilidi M., et al (2024). Early Childhood Screen Use Contexts and Cognitive and Psychosocial Outcomes: A Systematic Review and Meta-analysis. *JAMA Pediatr.* 2024;178(10):1017–1026.
- 15.** Mallawaarachchi S., Burley J., Mavilidi M., et al (2024). Early Childhood Screen Use Contexts and Cognitive and Psychosocial Outcomes: A Systematic Review and Meta-analysis. *JAMA Pediatr.* 2024;178(10):1017–1026.

16. Calvert, S. L. (2017). Parasocial relationships with media characters: Imaginary companions for young children's social and cognitive development. In *Cognitive development in digital contexts* (pp. 93–117). Academic Press.
Mallawaarachchi S., Burley J., Mavilidi M., et al (2024). Early Childhood Screen Use Contexts and Cognitive and Psychosocial Outcomes: A Systematic Review and Meta-analysis. *JAMA Pediatr.* 2024;178(10):1017–1026.
17. Taylor, G., Sala, G., Kolak, J., Gerhardstein, P., Lingwood, J. (2024). Does adult-child co-use during digital media use improve children's learning aged 0–6 years? A systematic review with meta-analysis. *Educational Research Review*, 44, 100614.
18. American Academy of Pediatrics (2024). Screen time guidelines. Center of Excellence on Social Media and Youth Mental Health.
19. Qian, H., Wang, C., Li, H. (2024). Parental risk factors and moderators of prolonged digital use in preschoolers: a meta-analysis. *Education and Information Technologies*, 29(13), 17601-17619.
Jackson, D. B., Testa, A., Fox, B. (2021). Adverse childhood experiences and digital media use among US children. *American journal of preventive medicine*, 60(4), 462–470.
20. Li, C., Cheng, G., Sha, T., Cheng, W., Yan, Y. (2020). The relationships between screen use and health indicators among infants, toddlers, and preschoolers: A meta-analysis and systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(19), 7324.
Ahmer, A., Raza, M., Azhar, M., Rahman, A., Das, J. K., Jafri, S. K. (2025). A systematic review and meta-analysis on the impact of screen-time on the social-emotional development of children under five years. *Journal of the College of Physicians and Surgeons Pakistan*, 35(3), 351–358.
21. Bochicchio, V., Keith, K., Montero, I., Scandurra, C., Winsler, A. (2022). Digital media inhibit self-regulatory private speech use in preschool children: The “digital bubble effect”. *Cognitive development*, 62, 101180.
22. Yang, C. C., Holden, S. M., Ariati, J. (2021). Social media and psychological well-being among youth: The multidimensional model of social media use. *Clinical child and family psychology review*, 24(3), 631–650.
Vasconcellos, R. P., Sanders, T., Lonsdale, C., Parker, P., Conigrave, J., Tang, S., Noetel, M. (2025). Electronic screen use and children's socioemotional problems: A systematic review and meta-analysis of longitudinal studies. *Psychological Bulletin*, 151(5), 513–543.
23. Qian, H., Wang, C., Li, H. (2024). Parental risk factors and moderators of prolonged digital use in preschoolers: a meta-analysis. *Education and Information Technologies*, 29(13), 17601-17619.
Jackson, D. B., Testa, A., Fox, B. (2021). Adverse childhood experiences and digital media use among US children. *American journal of preventive medicine*, 60(4), 462–470.
24. Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., Tough, S. (2019). Association between screen time and children's performance on a developmental screening test. *JAMA pediatrics*, 173(3), 244–250.
Teague, S., Somoray, K., Shatte, A. Miller, D., Moss, K., Crawford, A. et al. (2026). Digital Media Use and Child Health and Development. Deakin University. Journal contribution.
25. Calvert, S. L. (2017). Parasocial relationships with media characters: Imaginary companions for young children's social and cognitive development. In *Cognitive development in digital contexts* (pp. 93–117). Academic Press.
Marshall, S. J., Biddle, S. J., Gorely, T., Cameron, N., Murdey, I. (2004). Relationships between media use, body fatness and physical activity in children and youth: a meta-analysis. *International journal of obesity*, 28(10), 1238–1246.
26. Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., Tough, S. (2019). Association between screen time and children's performance on a developmental screening test. *JAMA pediatrics*, 173(3), 244–250.
Mallawaarachchi S., Burley J., Mavilidi, M., et al (2024). Early Childhood Screen Use Contexts and Cognitive and Psychosocial Outcomes: A Systematic Review and Meta-analysis. *JAMA Pediatr.* 2024;178(10):1017–1026.
27. Korat, O., Shamir, A., Heibal, S. (2013). Expanding the boundaries of shared book reading: E-books and printed books in parent-child reading as support for children's language. *First language*, 33(5), 504–523.
Taylor, G., Sala, G., Kolak, J., Gerhardstein, P., Lingwood, J. (2024). Does adult-child co-use during digital media use improve children's learning aged 0–6 years? A systematic review with meta-analysis. *Educational Research Review*, 44, 100614.
28. Kidron, B., Evans, A., Afia, J., Adler, J. R., Bowden-Jones, H., Hackett, L., Juj, A., Przybylski, A. K., Rudkin, A., Young Scot. (2018). Disrupted childhood: The cost of persuasive design. 5Rights Foundation.
Stoilova, M., Bulger, M., Livingstone, S. (2024). Do parental control tools fulfil family expectations for child protection? A rapid evidence review of the contexts and outcomes of use. *Journal of Children and Media*.
Chao, M., Lei, J., He, R., Jiang, Y., Yang, H. (2023). TikTok use and psychosocial factors among adolescents: Comparisons of non-users, moderate users, and addictive users. *Psychiatry Research*, 325, 115247.
29. Taylor, G., Sala, G., Kolak, J., Gerhardstein, P., Lingwood, J. (2024). Does adult-child co-use during digital media use improve children's learning aged 0–6 years? A systematic review with meta-analysis. *Educational Research Review*, 44, 100614.
Zgambo, M., Anyango, E., Arabiat, D. H., Ngune, I., Mörelus, E., Zhang, M., Whitehead, L. C. (2025). Effect of Digital Safety Interventions on Parental Practices in Safeguarding Children's Digital Activities: Systematic Review and Meta-Analysis. *JMIR Pediatrics and Parenting*, 8(1), e70745.

30. Qian, H., Wang, C., Li, H. (2024). Parental risk factors and moderators of prolonged digital use in preschoolers: a meta-analysis. *Education and Information Technologies*, 29(13), 17601-17619. Jackson, D. B., Testa, A., Fox, B. (2021). Adverse childhood experiences and digital media use among US children. *American journal of preventive medicine*, 60(4), 462-470.
31. Yang, C. C., Holden, S. M., Ariati, J. (2021). Social media and psychological well-being among youth: The multidimensional model of social media use. *Clinical child and family psychology review*, 24(3), 631-650. Uhls, Y. T., Ellison, N. B., Subrahmanyam, K. (2017). Benefits and costs of social media in adolescence. *Pediatrics*, 140 (Supplement 2), S67-S70.
32. Teague, S., Somoray, K., Shatte, A. Miller, D., Moss, K., Crawford, A. et al. (2026). Digital Media Use and Child Health and Development. Deakin University. Journal contribution.
33. Vasconcellos, R. P., Sanders, T., Lonsdale, C., Parker, P., Conigrave, J., Tang, S., Noetel, M. (2025). Electronic screen use and children's socioemotional problems: A systematic review and meta-analysis of longitudinal studies. *Psychological Bulletin*, 151(5), 513-543.
34. Qian, H., Wang, C., Li, H. (2024). Parental risk factors and moderators of prolonged digital use in preschoolers: a meta-analysis. *Education and Information Technologies*, 29(13), 17601-17619. Jackson, D. B., Testa, A., Fox, B. (2021). Adverse childhood experiences and digital media use among US children. *American journal of preventive medicine*, 60(4), 462-470.
35. Qian, H., Wang, C., Li, H. (2024). Parental risk factors and moderators of prolonged digital use in preschoolers: a meta-analysis. *Education and Information Technologies*, 29(13), 17601-17619. Zgambo, M., Anyango, E., Arabiat, D. H., Ngune, I., Mörelius, E., Zhang, M., Whitehead, L. C. (2025). Effect of Digital Safety Interventions on Parental Practices in Safeguarding Children's Digital Activities: Systematic Review and Meta-Analysis. *JMIR Pediatrics and Parenting*, 8(1), e70745.
36. Calvert, S. L. (2017). Parasocial relationships with media characters: Imaginary companions for young children's social and cognitive development. In *Cognitive development in digital contexts* (pp. 93-117). Academic Press. Marshall, S. J., Biddle, S. J., Gorely, T., Cameron, N., Murdey, I. (2004). Relationships between media use, body fatness and physical activity in children and youth: a meta-analysis. *International journal of obesity*, 28(10), 1238-1246.
37. Böttger, T., Zierer, K. (2024). To ban or not to ban? A rapid review on the impact of smartphone bans in schools on social well-being and academic performance. *Education Sciences*, 14(8), 906.
38. Boztas, S. (2025, July 4). Smartphone bans in Dutch schools have improved learning, study finds. The Guardian.
39. Wedekind, K. (2026, March 11). So abgelenkt sind Schüler, wenn es kein Handyverbot gibt. n-tv.
40. Korat, O., Shamir, A., Heibal, S. (2013). Expanding the boundaries of shared book reading: E-books and printed books in parent-child reading as support for children's language. *First language*, 33(5), 504-523.
41. Calvert, S. L. (2017). Parasocial relationships with media characters: Imaginary companions for young children's social and cognitive development. In *Cognitive development in digital contexts* (pp. 93-117). Academic Press. Marshall, S. J., Biddle, S. J., Gorely, T., Cameron, N., Murdey, I. (2004). Relationships between media use, body fatness and physical activity in children and youth: a meta-analysis. *International journal of obesity*, 28(10), 1238-1246.
42. Purba, A. K., Thomson, R. M., Henery, P. M., Pearce, A., Henderson, M., Katikireddi, S. V. (2023). Social media use and health risk behaviours in young people: systematic review and meta-analysis. *bmj*, 383.
43. Nesi, J., Telzer, E. H., Prinstein, M. J. (2020). Adolescent Development in the Digital Media Context. *Psychological Inquiry*, 31(3), 229-234. Uhls, Y. T., Ellison, N. B., Subrahmanyam, K. (2017). Benefits and costs of social media in adolescence. *Pediatrics*, 140 (Supplement 2), S67-S70.
44. Schwartz, D., Zhang, M., Troop-Gordon, W., Taylor, L. M., Chung, J. (2025). Are social media use and popularity in the peer group linked during adolescence? A meta-analytic review. *Journal of Adolescence*, 97(3), 575-592.
45. Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., Tough, S. (2019). Association between screen time and children's performance on a developmental screening test. *JAMA pediatrics*, 173(3), 244-250. Teague, S., Somoray, K., Shatte, A. Miller, D., Moss, K., Crawford, A. et al. (2026). Digital Media Use and Child Health and Development. Deakin University. Journal contribution.
46. Children's Hospital of Philadelphia (2026). Age Limits Alone Won't Fix Smartphone Risks, Suggests Children's Hospital of Philadelphia Study. Accessed on 12 July 2026.
47. Vasconcellos, R. P., Sanders, T., Lonsdale, C., Parker, P., Conigrave, J., Tang, S., Noetel, M. (2025). Electronic screen use and children's socioemotional problems: A systematic review and meta-analysis of longitudinal studies. *Psychological Bulletin*, 151(5), 513-543. Teague, S., Somoray, K., Shatte, A. Miller, D., Moss, K., Crawford, A. et al. (2026). Digital Media Use and Child Health and Development. Deakin University. Journal contribution.

48. Nesi, J., Choukas-Bradley, S., Prinstein, M. J. (2018). Transformation of adolescent peer relations in the social media context: Part 1 – A theoretical framework and application to dyadic peer relationships. *Clinical child and family psychology review*, 21(3), 267-294.
- Uhls, Y. T., Ellison, N. B., Subrahmanyam, K. (2017). Benefits and costs of social media in adolescence. *Pediatrics*, 140 (Supplement 2), S67-S70.
49. Werling, A. M., Kuzhippallil, S., Emery, S., Walitza, S., Drechsler, R. (2022). Problematic use of digital media in children and adolescents with attention-deficit/hyperactivity disorder compared to controls: A meta-analysis. *Journal of Behavioral Addictions*, 11(2), 305-325.
50. Nesi, J., Telzer, E. H., Prinstein, M. J. (2020). Adolescent Development in the Digital Media Context. *Psychological Inquiry*, 31(3), 229-234.
- Uhls, Y. T., Ellison, N. B., Subrahmanyam, K. (2017). Benefits and costs of social media in adolescence. *Pediatrics*, 140 (Supplement 2), S67-S70.
51. Orben, A., Przybylski, A. K. (2019). The association between adolescent well-being and digital technology use. *Nature Human Behaviour*, 3, 173-182.
52. Orben, A., Meier, A., Dalgleish, T., Blakemore, S. J. (2024). Mechanisms linking social media use to adolescent mental health vulnerability. *Nature Reviews Psychology*, 3(6), 407-423.
53. Vasconcellos, R. P., Sanders, T., Lonsdale, C., Parker, P., Conigrave, J., Tang, S., Noetel, M. (2025). Electronic screen use and children's socioemotional problems: A systematic review and meta-analysis of longitudinal studies. *Psychological Bulletin*, 151(5), 513-543.
54. Keles, B., McCrae, N., Grealish, A. (2020). A systematic review: The influence of social media on depression, anxiety and psychological distress in adolescents. *International Journal of Adolescence and Youth*, 25(1), 79-93.
- Liu, M., Kamper-DeMarco, K. E., Zhang, J., Xiao, J., Dong, D., Xue, P. (2022). Time spent on social media and risk of depression in adolescents: A dose-response metaanalysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19.
55. Orben, A., Meier, A., Dalgleish, T., Blakemore, S. J. (2024). Mechanisms linking social media use to adolescent mental health vulnerability. *Nature Reviews Psychology*, 3(6), 407-423.
56. Vasconcellos, R. P., Sanders, T., Lonsdale, C., Parker, P., Conigrave, J., Tang, S., Noetel, M. (2025). Electronic screen use and children's socioemotional problems: A systematic review and meta-analysis of longitudinal studies. *Psychological Bulletin*, 151(5), 513-543.
- Qian, H., Wang, C., Li, H. (2024). Parental risk factors and moderators of prolonged digital use in preschoolers: a meta-analysis. *Education and Information Technologies*, 29(13), 17601-17619.
57. Yang, C. C., Holden, S. M., Ariati, J. (2021). Social media and psychological well-being among youth: The multidimensional model of social media use. *Clinical child and family psychology review*, 24(3), 631-650.
58. Vasconcellos, R. P., Sanders, T., Lonsdale, C., Parker, P., Conigrave, J., Tang, S., Noetel, M. (2025). Electronic screen use and children's socioemotional problems: A systematic review and meta-analysis of longitudinal studies. *Psychological Bulletin*, 151(5), 513-543.
59. Pagano, M., Bacaro, V., Crocetti, E. (2023). "Using digital media or sleeping... that is the question". A meta-analysis on digital media use and unhealthy sleep in adolescence. *Computers in Human Behavior*, 146, 107813.
- Orben, A., Przybylski, A. K. (2019). The association between adolescent well-being and digital technology use. *Nature Human Behaviour*, 3, 173-182.
60. Orben, A., Meier, A., Dalgleish, T., Blakemore, S. J. (2024). Mechanisms linking social media use to adolescent mental health vulnerability. *Nature Reviews Psychology*, 3(6), 407-423.
61. Uhls, Y. T., Ellison, N. B., Subrahmanyam, K. (2017). Benefits and costs of social media in adolescence. *Pediatrics*, 140 (Supplement 2), S67-S70.
62. Orben, A., Meier, A., Dalgleish, T., Blakemore, S. J. (2024). Mechanisms linking social media use to adolescent mental health vulnerability. *Nature Reviews Psychology*, 3(6), 407-423.
63. Vasconcellos, R. P., Sanders, T., Lonsdale, C., Parker, P., Conigrave, J., Tang, S., Noetel, M. (2025). Electronic screen use and children's socioemotional problems: A systematic review and meta-analysis of longitudinal studies. *Psychological Bulletin*, 151(5), 513-543.
- Teague, S., Somoray, K., Shatte, A., Miller, D., Moss, K., Crawford, A. et al. (2026). *Digital Media Use and Child Health and Development*. Deakin University. Journal contribution.
64. Vasconcellos, R. P., Sanders, T., Lonsdale, C., Parker, P., Conigrave, J., Tang, S., Noetel, M. (2025). Electronic screen use and children's socioemotional problems: A systematic review and meta-analysis of longitudinal studies. *Psychological Bulletin*, 151(5), 513-543.
65. Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., Tough, S. (2019). Association between screen time and children's performance on a developmental screening test. *JAMA pediatrics*, 173(3), 244-250.
- Teague, S., Somoray, K., Shatte, A., Miller, D., Moss, K., Crawford, A. et al. (2026). *Digital Media Use and Child Health and Development*. Deakin University. Journal contribution.
66. Qian, H., Wang, C., Li, H. (2024). Parental risk factors and moderators of prolonged digital use in preschoolers: a meta-analysis. *Education and Information Technologies*, 29(13), 17601-17619.

67. Pagano, M., Bacaro, V., Crocetti, E. (2023). "Using digital media or sleeping... that is the question". A meta-analysis on digital media use and unhealthy sleep in adolescence. *Computers in Human Behavior*, 146, 107813.
68. Odgers, C. L., Jensen, M. R. (2020). Annual research review: Adolescent mental health in the digital age: Facts, fears, and future directions. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 61(3), 336-348.
Sala, A., Porcaro, L., Gómez, E. (2024). Social Media Use and adolescents' mental health and well-being: An umbrella review. *Computers in Human Behaviours Report*, volume 14.
69. Sala, A., Porcaro, L., Gómez, E. (2024). Social Media Use and adolescents' mental health and well-being: An umbrella review. *Computers in Human Behaviours Report*, volume 14.
70. Staksrud, E., Livingstone, S. (2009). Children and online risk. *Information, Communication and Society*, 12 (3).
71. Fegert, J.M. (2026). European child and adolescent psychiatry in a digital world. *European Child and Adolescent Psychiatry*, 35, 309-315.
72. WeProtect (2021). Estimates of childhood exposure to online sexual harms and their risk factors, p.5.
73. European Commission (2026). Action Plan against Cyberbullying.
74. Hamm, M. P., Newton, A. S., Chisholm, A., Shulhan, J., Milne, A., Sundar, P., Ennis, H., Scott, S. D., Hartling, L. (2015). Prevalence and effect of cyberbullying on children and young people: A scoping review of social media studies. *Journal of the American Medical Association Southeast Asia. Supplement. Pediatrics*, 169, 770-777.
Ronis, S., Slaunwhite, A. (2017). Gender and Geographic Predictors of Cyberbullying Victimization, Perpetration, and Coping Modalities Among Youth. *Canadian Journal of Psychology*, 34 (1).
75. European Commission (2021). Study to support the preparation of the European Commission's initiative to extend the list of EU crimes in Article 83 of the Treaty on the Functioning of the EU to hate speech and hate crime. Final report.
76. European Institute for Gender Equality (EIGE). 2026. Growing up online: how violence follows girls across platforms. Accessed on 29 June 2026.
77. Abendroth Dias, K., Arias Cabarcos, P., Bacco, F.M., Bassani, E., Bertoletti, A., et al. (2025). Generative AI Outlook Report – Exploring the Intersection of Technology, Society and Policy. Navajas Cawood, E., Vespe, M., Kotsev, A., van Bavel, R. (editors). Publications Office of the European Union, Luxembourg, JRC142598.
78. Ofcom. (2024). A deep dive into deepfakes that demean, defraud and disinform. Accessed on 29 June 2026.
79. Rousay, V. (2023). Sexual Deepfakes and Image-Based Sexual Abuse: Victim-Survivor Experiences and Embodied Harms. Master's thesis, Harvard University Division of Continuing Education.
80. Cataldo, I., Lepri, B., Neoh, M. J. Y., Esposito, G. (2021). Social Media Usage and Development of Psychiatric Disorders in Childhood and Adolescence: A Review. *Frontiers in Psychiatry*, 11.
81. McCrae, N., Gettings, S., Purssell, E. (2017). Social media and depressive symptoms in childhood and adolescence: A systematic review. *Adolescent Research Review*, Vol. 2, pp. 315-330.
82. Cataldo, I., Lepri, B., Neoh, M. J. Y., Esposito, G. (2021). Social Media Usage and Development of Psychiatric Disorders in Childhood and Adolescence: A Review. *Frontiers in Psychiatry*, 11.
83. Svensson, R., Johnson, B. Olsson, A. (2022). Does gender matter? The association between different digital media activities and adolescent well-being. *MC Public Health*, 10 (22), 273.
84. Svensson, R., Johnson, B. Olsson, A. (2022). Does gender matter? The association between different digital media activities and adolescent well-being. *MC Public Health*, 10 (22), 273.
85. Twenge J.M., Martin G.N. (2020). Gender differences in associations between digital media use and psychological well-being: Evidence from three large datasets. *Journal of Adolescence*, 79, 91-102.
86. Svensson, R., Johnson, B. Olsson, A. (2022). Does gender matter? The association between different digital media activities and adolescent well-being. *MC Public Health*, 10 (22), 273.
87. Dreßing, H., Hoell, A., Scharmann, L., Simon, A. M., Haag, A. C., Dölling, D., Meyer-Lindenberg, A., Fegert, J. M. (2025). Sexual Violence Against Children and Adolescents: A German Nationwide Representative Survey on Its Prevalence, Situational Context, and Consequences. *Deutsches Ärzteblatt International*, 122(11), 285.
88. Ronis, S., Slaunwhite, A. (2017). Gender and Geographic Predictors of Cyberbullying Victimization, Perpetration, and Coping Modalities Among Youth. *Canadian Journal of Psychology*, 34 (1).
89. Sala, A., Porcaro, L., and Gómez, E. (2024). Social Media Use and adolescents' mental health and well-being: An umbrella review. *Computers in Human Behaviours Report*, 14.
90. eSafety Commissioner (2025). How common are experiences of seeing online hate among children in Australia? Accessed 16 June 2026.
91. Kowalski, R.M., Limber, S.P., McCord, A. (2019). A developmental approach to cyberbullying: Prevalence and protective factors. *Aggression and Violent Behavior*, 45.

92. 5Rights Foundation (2020). Why digital platforms must be designed with LGBTQ children in mind. Accessed on 29 June 2026.
93. 5Rights Foundation (2020). Why digital platforms must be designed with LGBTQ children in mind. Accessed on 29 June 2026.
94. FRA (2024). LGBTIQ equality at a crossroads: Progress and challenges, p.72.
95. 5Rights Foundation (2020). Why digital platforms must be designed with LGBTQ children in mind. Accessed on 29 June 2026.
96. Ybarra, M.L., Mitchell, K.J., Palmer, N.A., Reisner, S.L. (2015). Online social support as a buffer against online and offline peer and sexual victimization among U.S. LGBT and non-LGBT youth. *Child Abuse Neglect*, 39.
97. Ronis, S., Slaunwhite, A. (2017). Gender and Geographic Predictors of Cyberbullying Victimization, Perpetration, and Coping Modalities Among Youth. *Canadian Journal of Psychology*, 34 (1).
98. Koch, T., Laaber, F., Florack, A. (2024). Socioeconomic status and young people's digital maturity: The role of parental mediation. *Computers in Human Behaviour*, 154.
Li, H., Luo, M., Duan, B., Kawulia, A., Su, M., Di, H. (2024). Family socioeconomic status and young children digital addiction: a moderated mediation model. *Frontiers in Psychology*, 27 (5).
99. Lu, Z. (2026). Mapping adolescent problematic social media use patterns across 41 countries/ regions: A multilevel latent class analysis with social determinants. *Addictive Behaviors*, 172.
Gracia, P., Fernandez-Urbano, R., Rubio-Cabañez, M., Celik, S., Cineli, B. (2026). World Happiness Report 2026. Chapter 7: Problematic social media use and adolescent wellbeing: the role of family socioeconomic status across 43 countries. Helliwell, J.F., Layard, R., Sachs, J. D., De Neve, J.-E., Aknin, L. B., Wang, S. (editors). *Wellbeing Research Centre*, University of Oxford.
100. Prkno, D., Grafe, N., Schulz, M.S., Kiess, W., Poulain, T. (2025). Children's and adolescents' negative internet experiences and the association with quality of life and behavioural difficulties: a cross-sectional study. *BMJ Paediatrics Open*, 17:9 (1).
101. Ofcom. (2022). Research into risk factors that may lead children to harm online.
102. Koch, T., Laaber, F., Florack, A. (2024). Socioeconomic status and young people's digital maturity: The role of parental mediation. *Computers in Human Behaviour*, 154.
103. World Happiness Report (2026). Chapter 7: Problematic social media use and adolescent wellbeing: the role of family socioeconomic status across 43 countries.
Lu, Z. (2026). Mapping adolescent problematic social media use patterns across 41 countries/ regions: A multilevel latent class analysis with social determinants. *Addictive Behaviors*, 172.
104. Ronis, S., Slaunwhite, A. (2017). Gender and Geographic Predictors of Cyberbullying Victimization, Perpetration, and Coping Modalities Among Youth. *Canadian Journal of Psychology*, 34 (1).
105. Hong, J.S., et al. (2016). Understanding the correlates of face-to-face and cyberbullying victimization among U.S. adolescents: A social-ecological analysis. *Violence and Victims*, 31(4), 638–663.
Thomas, A., Yeqing, L. (2025). Helping teens navigate online racism – study shows which parenting strategy works best.
106. FRA (2023). Online content moderation – Current challenges in detecting hate speech.
107. Bermudez-Villalva, A., Mehrnezhad, M., Toreini, E. (2025). Measuring Online Hate on 4chan using Pre-trained Deep Learning Models. *IEEE Transactions on Technology and Society*, 6 (2), June 2025.
108. FRA (2024). Being Muslim in the EU – Experiences of Muslims.
109. FRA (2023). Being Black in the EU – Experiences of people of African descent.
110. Council of Europe (2026). Hate speech levels across Europe alarming, stronger action needed. Accessed on 25 June 2026.
111. United Nations (2021). Report of the Special Rapporteur on minority issues, Fernand de Varennes. Human Rights Council, Forty-sixth session, 22 February–19 March 2021.
112. FRA (2022). Bias in Algorithms – Artificial Intelligence and Discrimination.
113. Ofcom. (2022). Research into risk factors that may lead children to harm online. p. 27.
114. eSafety Commissioner, 2023. A new playground: The digital lives of young people with disability.
Childlight Global Safety Institute (2023). The nature of online CSEA among children living with disabilities.
115. WeProtect (2025). How do we protect disabled young people from abuse and exploitation in digital spaces?
116. Childlight Global Safety Institute (2023). The nature of online CSEA among children living with disabilities.
117. eSafety Commissioner (2023). Young people with disability more likely to express themselves online despite higher rates of abuse.

118. eSafety Commissioner (2023). A new playground: The digital lives of young people with disability.
119. Werling, A.M., Kuzhippallil, S., Emery, S., Walitza, S., Drechsler, R. (2022). Problematic use of digital media in children and adolescents with a diagnosis of attention-deficit/hyperactivity disorder compared to controls. A meta-analysis. *Journal of Behavioral Addictions*, 11 (2).
120. Villar Onrubia, D., Barreda Angeles, M., Cachia, R., Economou, A., Lopez Cobo, M., (2025). Cyberbullying: Insights from science, policy and legislation. Publications Office of the European Union, Luxembourg, JRC144335.
121. Shou, Q., Yamashita, M., Mizuno, Y. (2025). Association of screen time with attention-deficit/hyperactivity disorder symptoms and their development: the mediating role of brain structure. *Translational Psychiatry*, 15:447.
122. eSafety Commissioner (2023). A new playground: The digital lives of young people with disability.
123. World Health Organization (2025). Mental health of adolescents. Accessed on 29 June 2026.
124. European Commission (2023). Flash Eurobarometer 530: Mental health.
125. World Health Organization (2025). Mental health of adolescents. Accessed on 29 June 2026.
126. World Health Organization (2025). Over a billion people living with mental health conditions – services require urgent scale-up. Accessed on 29 June 2026.
127. World Health Organization (2025). Suicide. Accessed on 16 June 2026.
128. OECD (2021). *Fitter Minds, Fitter Jobs: From Awareness to Change in Integrated Mental Health, Skills and Work Policies*. OECD Publishing, Paris.
129. Bertoni, E., Centeno, C., Cachia, R. (2025). Social media usage and adolescents' mental health in the EU. European Commission, Joint Research Centre (JRC), Ispra.
130. Bertoni, E., Centeno, C., Cachia, R. (2025). Social media usage and adolescents' mental health in the EU. European Commission, Joint Research Centre (JRC), Ispra.
131. Beullens, K., Bozzola, E., Cataldo, I., Hale, L., Kent, M., Montag, C., Nivins, S., O'reilly, M., Rubæk, L., Schiøtz Thorud, H.-M., Sterpenich, V., Vandenbosch, L. (2025). Minors' health and social media: an interdisciplinary scientific perspective. Manolios, S., Sala, A., Sundorph, E., Chaudron, S., Gomez, E. (editors), Publications Office of the European Union, Luxembourg. P.8.
132. Vidal, C., Lhaksampa, T., Miller, L., Platt, R. (2020). Social media use and depression in adolescents: A scoping review. *International Review of Psychiatry* (Abingdon, England), 32(3), 235-253.
133. Prkno, D., Grafe, N., Schulz, M.S., Kiess, W., Poulain, T. (2025). Children's and adolescents' negative internet experiences and the association with quality of life and behavioural difficulties: a cross-sectional study. *BMJ Paediatrics Open*, 17;9 (1).
134. Sarmiento, I., Olson, C., Yeo, G., Chen, Y., Toma, C., Brown, B., Bellmore, A., Mares, M. L. (2020). How does social media use relate to adolescents' internalizing symptoms? Conclusions from a systematic narrative review. *Adolescent Research Review*, 5, 381-404.
135. Sala, A., Porcaro, L., Gómez, E. (2024). Social Media Use and adolescents' mental health and well-being: An umbrella review. *Computers in Human Behavior Reports*, Vol 14. McCrae, N., Gettings, S., Pursell, E. (2017). Social media and depressive symptoms in childhood and adolescence: A systematic review. *Adolescent Research Review*, Vol 2, 315-330.
136. Li, H., Zhang, R., Lee, Y.C., et al. (2023). Systematic review and meta-analysis of AI-based conversational agents for promoting mental health and well-being. *NPJ Digital Medicine*, 6, 236.
137. Kooli, C., Chakraoui, R. (2025). AI-driven assistive technologies in inclusive education: benefits, challenges, and policy recommendations. *Sustainable Futures*, 10.
138. Unicef (2025). Guidance on AI and Children. Accessed on 29 June 2026.
139. Hudon, A., Stip, E. (2025) Delusional Experiences Emerging From AI Chatbot Interactions or "AI Psychosis". *JMIR Mental Health*, 3 (12). European Parliament (2026). The spread of AI companions and the challenges they generate. European Parliamentary Research Service (EPRS). Nature (2025). Can AI chatbots trigger psychosis? What the science says. Accessed on 16 June 2026.
140. Vice (2023). 'He Would Still Be Here': Man Dies by Suicide After Talking with AI Chatbot, Widow Says. Accessed on 16 June 2026.
141. Kurian, N. (2024). 'No, Alexa, no!': designing child-safe AI and protecting children from the risks of the 'empathy gap' in large language models. *Learning, Media and Technology*, 50.
142. Kurian, N. (2023). AI's empathy gap: the risks of conversational artificial intelligence for young children's well-being and key ethical considerations for early childhood education and care. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 26(1), 132-139.
143. Commission nationale de l'informatique et des libertés (CNIL) (2026). L'impact des usages de l'AI sur la santé mentale des jeunes européens.
144. Ganapini, M., Panai, E. (2023). An Audit Framework for Adopting AI-Nudging on Children. Tech Ethics Lab.

145. Kurian, N. (2024). 'No, Alexa, no!': designing child-safe AI and protecting children from the risks of the 'empathy gap' in large language models. *Learning, Media and Technology*, 50.
146. Fegert, J. M. (2026). European child and adolescent psychiatry in a digital world. *European Child and Adolescent Psychiatry*, 35, 309–315.
147. Sala, A., Porcaro, L., Gómez, E. (2024). Social Media Use and adolescents' mental health and well-being: An umbrella review. *Computers in Human Behavior Reports*, Vol. 14.
148. Cataldo, I., Lepri, B., Neoh, M. J. Y., Esposito, G. (2021). Social Media Usage and Development of Psychiatric Disorders in Childhood and Adolescence: A Review. *Frontiers in Psychiatry*, 11.
149. Liu, L. (2024). Research on the relationship between virtual social interaction and the degree of loneliness based on algorithm matching technologies: A quantitative analysis on the SOUL APP-A virtual social software for strangers. *PLoS One*, 3:19.
150. eSafety Commissioner (2025). Online risks for children in your community. Accessed on 17 June 2026.
151. 5Rights Foundation (2021). Pathways: How digital design puts children at risk. p.5.
152. Cataldo, I., Lepri, B., Neoh, M. J. Y., Esposito, G. (2021). Social Media Usage and Development of Psychiatric Disorders in Childhood and Adolescence: A Review. *Frontiers in Psychiatry*, 11.
Bottaro, R., Faraci, P. (2022). The use of social networking sites and its impact on adolescents' emotional well-being: A scoping review. *Current Addiction Reports*, 9, 518–539.
153. Keles, B., McCrae, N., Grealish, A. (2020). A systematic review: The influence of social media on depression, anxiety and psychological distress in adolescents. *International Journal of Adolescence and Youth*, 25 (1), 79–93.
Ivie, E. J., Pettitt, A., Moses, L. J., Allen, N. B. (2020). A meta-analysis of the association between adolescent social media use and depressive symptoms. *Journal of Affective Disorders*, 275, 165–174.
154. Cataldo, I., Lepri, B., Neoh, M. J. Y., Esposito, G. (2021). Social Media Usage and Development of Psychiatric Disorders in Childhood and Adolescence: A Review. *Frontiers in Psychiatry*, 11.
155. Bozzola, E., Spina, G., Agostiniani, R., Barni, S., Russo, R., Scarpato, E., Di Mauro, A., Di Stefano, A. V., Caruso, C., Corsello, G., Staiano, A. (2022). The use of social media in children and adolescents: Scoping review on the potential risks. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19.
156. Course-Choi, J., Hammond, L. (2021). Social media use and adolescent well-being: A narrative review of longitudinal studies. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24, 223–236.
157. Consumer Science and Analytics (2022). Les adolescents et l'info. Research by Milan Presse and YouTube.
Notley, T., Zhong, H.F., Dezuanni, M., et al. (2023) Comparing children's and teens' news engagement practices and affective news experiences. *Journal of Youth Studies*, 26 (7): 878–893.
158. University of Southern Denmark (2025). Children and misinformation on social media. Accessed on 25 June 2026.
159. University of Southern Denmark (2025). Children and misinformation on social media. Accessed on 17 June 2026.
160. Calvin, A., Lenhart, A., Mann, S., and Robb, M. (2025). Teens, Trust, and Technology in the Age of AI: Navigating Trust in Online Content. *Common Sense Media*.
161. European Parliament (2025). Youth survey 2024.
162. Ali, S., DiPaola, D., Lee, I., et al. (2021). Children as creators, thinkers and citizens in an AI-driven future. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2.
163. Howard, P.N., et al. (2021). Digital Misinformation / disinformation and children. UNICEF.
Melchior, C., Oliveira, M. (2024) A systematic literature review of the motivations to share fake news on social media platforms and how to fight them. *New Media and Society*, 26 (2): 1127–1150.
164. Howard, P.N., et al. (2021). Digital Misinformation / disinformation and children. UNICEF.
165. Ma, I., Mubashir, S., Kozyreva, A., van den Bos, W. (2025). Understanding the impact of misinformation on adolescents. *Nature Human Behaviour*, 10, 18–28.
166. NewsGuard (2021). Toxic TikTok: Popular social-media video app feeds vaccine misinformation to kids within minutes after they sign up. Accessed on 17 June 2026.
167. Ludwig-Walz, H., Bujard, M., Fegert, J.M., et al. (2025). Integrating European contexts and needs into WHO guiding principles on online mental health content for young people: Five recommendations. *European Child and Adolescent Psychiatry*, Vol. 34, 1221–1224.
168. Moss, C., Wibberley, C., Witham, G. (2023). Assessing the impact of Instagram use and deliberate self-harm in adolescents: A scoping review. *International Journal of Mental Health Nursing*, 32, 14–29.
169. World Health Organization (2025). Suicide worldwide in 2021: Global health estimates.

170. Arendt, F., Scherr, S., Romer, D. (2019). Effects of exposure to self-harm on social media: Evidence from a two-wave panel study among young adults. *New Media and Society*, Vol. 21 (11-12).
Nesi, J., et al. (2022). Social Media Use and Self-Injurious Thoughts and Behaviors: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Clinical Psychology Review*, 8;87.
171. Nesi, J., et al. (2022). Social Media Use and Self-Injurious Thoughts and Behaviors: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Clinical Psychology Review*, 8;87.
172. Memon, A. M., Sharma, S. G., Mohite, S. S., Jain, S. (2018). The role of online social networking on deliberate self-harm and suicidality in adolescents: A systematized review of literature. *Indian Journal of Psychiatry*, 60 (4).
173. Nesi, J., et al. (2022). Social Media Use and Self-Injurious Thoughts and Behaviors: A Systematic Review and Meta-Analysis. *Clinical Psychology Review*, 8;87.
174. Beullens, K., Bozzola, E., Cataldo, I., Hale, L., Kent, M., Montag, C., Nivins, S., O'reilly, M., Rubæk, L., Schiøtz Thorud, H.-M., Sterpenich, V., Vandenbosch, L. (2025). Minors' health and social media: an interdisciplinary scientific perspective. Manolios, S., Sala, A., Sundorph, E., Chaudron, S., Gomez, E. (editors), Publications Office of the European Union, Luxembourg.
175. Yue, C., Wenyao, G., Xudong, Y., Shuang, S., Zhuying, S., Yizheng, Z., Linlin, Z., Jinxin, C., Xingqi, W., Yujia, L. (2023). Dose-response relationship between daily screen time and the risk of low back pain among children and adolescents: A meta-analysis of 57831 participants. *Environmental Health and Preventive Medicine*, 28, 64–64.
176. American Optometric Association. (Undated). Computer vision syndrome (Digital eye strain). American Optometric Association. Accessed 29 June 2026.
Thorud, H.-M. S., Aurjord, R., Falkenberg, H. K. (2021). Headache and musculoskeletal pain in school children are associated with uncorrected vision problems and need for glasses: A case-control study. *Scientific Reports*, 11(1).
Thorud, H.-M. S., Mork, R., Bjørset, C. O., Gilson, S. J., Hagen, L. A., Langaas, T., Pedersen, H. R., Svarverud, E., Vikesdal, G. H., Baraas, R. C. (2022). Laboured reading and musculoskeletal pain in school children - the role of lifestyle behaviour and eye wear: A cross-sectional study. *BMC Pediatrics*, 22(1).
Thorud, H.-M. S., Mudvari, P. R., Falkenberg, H. K. (2024). Academic performance and musculoskeletal pain in adolescents with uncorrected vision problems. *BMC Pediatrics*, 24(1).
177. Bozzola, E., Irrera, M., Hellmann, R., Crugliano, S., Fortunato, M. (2024). Media Device Use and Vision Disorders in the Pediatric Age: The State of the Art. *Children (Basel, Switzerland)*, 11(11).
178. Morningstar, B., Clayborne, Z., Wong, S.L., Roberts, K.C., Prince, S.A., Gariépy, G., Goldfield, G.S., Janssen, I., Lang, J.J. (2023). The association between social media use and physical activity among Canadian adolescents: a Health Behaviour in School-aged Children (HBSC) study. *Canadian Journal of Public Health*, 114(4): 642-650.
Foreman, J., Salim, A.T., Praveen, A., Fonseka, D., Ting, D.S.W., Guang He, M., Bourne, R.R.A., Crowston, J., Wong, T.Y., Dirani, M. (2021). Association between digital smart device use and myopia: a systematic review and meta-analysis. *Lancet Digit Health*, 3(12).
Ahmed, O., Walsh, E.I., Dawel, A., Alateeq, K., Espinoza Oyarce, D.A., Cherbuin, N. (2024) Social media use, mental health and sleep: A systematic review with meta-analyses. *Journal of Affective Disorders*, 15;367: 701-712.
Purba, A.K., Thomson, R.M., Henery, P.M., Pearce, A., Henderson, M., Katikireddi, S.V. (2023) Social media use and health risk behaviours in young people: systematic review and meta-analysis. *BMJ*, 383.
179. Czeisler, C. A. (2015). Duration, timing and quality of sleep are each vital for health, performance and safety. *Sleep Health*, 1(1), 5–8.
Matricciani, L., Paquet, C., Galland, B., Short, M., Olds, T. (2019). Children's sleep and health: A meta-review. *Sleep Medicine Reviews*, 46, 136–150.
Short, M. A., Blunden, S., Rigney, G., Matricciani, L., Coussens, S., M Reynolds, C., Galland, B. (2018). Cognition and objectively measured sleep duration in children: A systematic review and meta-analysis. *Sleep Health*, 4(3), 292–300.
180. Wheaton, A. G., Claussen, A. H. (2021). Short Sleep Duration Among Infants, Children, and Adolescents Aged 4 Months-17 Years – United States, 2016-2018. *MMWR. Morbidity and Mortality Weekly Report*, 70(38).
Gariépy, G., et al. (2020). How Are Adolescents Sleeping? Adolescent Sleep Patterns and Sociodemographic Differences in 24 European and North American Countries. *Journal of Adolescent Health*, 66 (6) Supplement.
181. Chang, A.M., Aeschbach, D., Duffy, J. F., Czeisler, C. A. (2015). Evening use of light-emitting eReaders negatively affects sleep, circadian timing, and next-morning alertness. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 112(4), 1232–1237.
Hale, L., Guan, S. (2015). Screen time and sleep among school-aged children and adolescents: A systematic literature review. *Sleep Medicine Reviews*, 21, 50–58.
182. Tähkämö, L., Partonen, T., Pesonen, A.K. (2019). Systematic review of light exposure impact on human circadian rhythm. *Chronobiology International*, 36(2): 151-170.
183. Lund, L., Sølvhøj, I. N., Danielsen, D., Andersen, S. (2021). Electronic media use and sleep in children and adolescents in western countries: A systematic review. *BMC Public Health*, 21(1), 1598.

184. Mammeri, K., Riontino, L., Schwartz, S., Sterpenich, V. (2025). Influence of parental rules about screen electronic device use in the evening on sleep in adolescents. *Discover Public Health*, 22:517
185. Perrault, A. A., Bayer, L., Peuvrier, M., Afyouni, A., Ghisletta, P., Brockmann, C., Spiridon, M., Hulo Vesely, S., Haller, D. M., Pichon, S., Perrig, S., Schwartz, S., Sterpenich, V. (2019). Reducing the use of screen electronic devices in the evening is associated with improved sleep and daytime vigilance in adolescents. *Sleep*, 42(9).
Bartel, K., Scheeren, R., Gradisar, M. (2019). Altering Adolescents' Pre-Bedtime Phone Use to Achieve Better Sleep Health. *Health Communication*, 34(4), 456–462.
186. World Health Organization. Regional Office for Europe (2024) A focus on adolescent social media use and gaming in Europe, central Asia and Canada: Health Behaviour in School-aged Children international report from the 2021/2022 survey.
187. Digital Services Act.
188. European Commission (2023). Consumer protection: manipulative online practices found on 148 out of 399 online shops screened.
189. Flayelle, M., et al. (2023). A taxonomy of technology design features that promote potentially addictive online behaviours. *Nature Reviews Psychology*, 2: 136–150.
Perales, J.C., et al. (2020). Learning to lose control: A process-based account of behavioral addiction. *Neuroscience and biobehavioural reviews*, 108: 771–780.
190. van der Wal, A., Beyens, I., Janssen, L.H.C., Valkenburg, P.M. (2025). Diverse platforms, diverse effects: Evidence from a 100-day study on social media and adolescent mental health. *Current Psychology*, 45 (36).
191. Owenz, M., Freed, R. (2021). The ethics of persuasive design in technology used by children and adolescents. *Ethical Human Psychology Psychiatry*, 23, 89–99.
192. Andreassen, C.S., et al. (2016). The Relationship between Addictive Use of Social Media and Video Games and Symptoms of Psychiatric Disorders: A Large-Scale Cross-Sectional Study. *Psychology of Addictive Behaviors*. 30(2): 252–62.
193. European Commission (2024). Commission Staff Working Document Fitness Check on EU consumer law on digital fairness.
194. Saura, J.R., Palacios-Marqués, D., Iturricha-Fernández, A. (2021). Ethical design in social media: Assessing the main performance measurements of user online behavior modification. *Journal of Business Research*, 129.
195. United Nations (2021). General comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment. Committee on the Rights of the Child.
European Commission (2025). Guidelines on measures to ensure a high level of privacy, safety and security for minors online, pursuant to Article 28(4) of Regulation (EU) 2022/2065.
196. Curtis, B. L., Lookatch, S. J., Ramo, D. E., McKay, J. R., Feinn, R. S., Kranzler, H. R. (2018). Meta-Analysis of the Association of Alcohol-Related Social Media Use with Alcohol Consumption and Alcohol-Related Problems in Adolescents and Young Adults. *Alcoholism: Clinical and Experimental Research*, 42(6), 978–986.
Vannucci, A., Simpson, E. G., Gagnon, S., Ohannessian, C. M. (2020). Social media use and risky behaviors in adolescents: A meta-analysis. *Journal of Adolescence*, 79(1), 258–274.
197. Beullens, K., Schepers, A. (2013). Display of alcohol use on Facebook: A content analysis. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 16(7), 497–503.
Vanherle, R., Hendriks, H., Beullens, K. (2023). Only for Friends, Definitely Not for Parents: Adolescents' Sharing of Alcohol References on Social Media Features. *Mass Communication and Society*, 26(1), 47–73.
Vranken, S., Kurten, S., Beullens, K. (2024). Time to 'Wine': A Content Analysis Investigating How Social Media Influencers Refer to Alcohol Use in Instagram's Feed Posts and Stories. *Mass Communication and Society*, 27(6), 1468–1494.
198. Geusens, F., Beullens, K. (2018). The Association Between Social Networking Sites and Alcohol Abuse Among Belgian Adolescents: The Role of Attitudes and Social Norms. *Journal of Media Psychology*, 30(4), 207–216.
Geusens, F., Beullens, K. (2021). Triple spirals? A three-wave panel study on the longitudinal associations between social media use and young individuals' alcohol consumption. *Media Psychology*, 24(6), 766–791.
Vanherle, R., Hendriks, H., Beullens, K. (2023). Only for Friends, Definitely Not for Parents: Adolescents' Sharing of Alcohol References on Social Media Features. *Mass Communication and Society*, 26(1), 47–73.

199. Geusens, F., Beullens, K. (2018). The Association Between Social Networking Sites and Alcohol Abuse Among Belgian Adolescents: The Role of Attitudes and Social Norms. *Journal of Media Psychology*, 30(4), 207–216.
Geusens, F., Beullens, K. (2019). A Longitudinal Examination of the Moderating Influence of Peer and Parental Socialization on Alcohol-Related Social Media Self-Effects Among Late Adolescents. *Media Psychology*, 22(2), 273–297.
Geusens, F., Beullens, K. (2021). Triple spirals? A three-wave panel study on the longitudinal associations between social media use and young individuals' alcohol consumption. *Media Psychology*, 24(6), 766–791.
Vanherle, R., Hendriks, H., Beullens, K. (2023). Only for Friends, Definitely Not for Parents: Adolescents' Sharing of Alcohol References on Social Media Features. *Mass Communication and Society*, 26(1), 47–73.
200. Geusens, F., Beullens, K. (2019). A Longitudinal Examination of the Moderating Influence of Peer and Parental Socialization on Alcohol-Related Social Media Self-Effects Among Late Adolescents. *Media Psychology*, 22(2), 273–297.
201. Rutherford, B.N., et al. (2025). #Turntrending: a systematic review of substance use portrayals on social media platforms. *Addiction*, 8,118 (2).
202. Liu, J., Charmaraman, L., Bickham, D. (2024). Association between social media use and substance use among middle and high school-aged youth. *Substance Use and Misuse*, 59 (7).
203. Europol (2025). Europol coordinates operation against terrorist content online targeting minors. Accessed on 29 June 2026.
204. Europol (2026). 2025 Serious and Organised Crime Threat Assessment (SOCTA): The changing DNA of serious and organised crime.
205. Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., Hasebrink, U. (2020). EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries. EU Kids Online.
Dreßing, H., Hoell, A., Scharmann, L., Simon, A. M., Haag, A. C., Dölling, D., Meyer-Lindenberg, A., Fegert, J. M. (2025). Sexual Violence Against Children and Adolescents: A German Nationwide Representative Survey on Its Prevalence, Situational Context, and Consequences. *Deutsches Ärzteblatt International*, 122(11), 285.
206. Chauviré-Geib, K., et al. (2025). The increase in online child sexual solicitation and abuse: Indicator 16.2.3 of the UN Sustainable Development Goals (SDG) documents a hidden and growing pandemic. Population-based surveys fail to capture the full picture. *Child Abuse and Neglect*, 164.
Dreßing, H., Hoell, A., Scharmann, L., Simon, A. M., Haag, A. C., Dölling, D., Meyer-Lindenberg, A., Fegert, J. M. (2025). Sexual Violence Against Children and Adolescents: A German Nationwide Representative Survey on Its Prevalence, Situational Context, and Consequences. *Deutsches Ärzteblatt International*, 122(11), 285.
207. Internet Watch Foundation (2026). 2025 Internet Watch Foundation Annual Data and Insights Report.
208. Insoll, T., Ovaska, A., Vaaranen-Valkonen, N. (2024). CSAM Users in the Dark Web: Protecting Children Through Prevention. *Protect Children*.
209. Internet Watch Foundation (2026). 2025 Internet Watch Foundation Annual Data and Insights Report.
210. Our Voice (2025) Survey for survivors of sexual violence in childhood – voices of the Nordic survivors.
211. Haag, A. C., Bonanno, G. A., Chen, S., Herd, T., Strong-Jones, S., S. S., Noll, J. G. (2023). Understanding posttraumatic stress trajectories in adolescent females: A strength-based machine learning approach examining risk and protective factors including online behaviors. *Development and Psychopathology*, 35 (4).
212. Chauviré-Geib, K., Fegert, J. M. (2023). Victims of Technology-Assisted Child Sexual Abuse: A Scoping Review. *Trauma, Violence, & Abuse*, 25(2).
213. Haag, A. C., Bonanno, G. A., Chen, S., Herd, T., Strong-Jones, S., S. S., Noll, J. G. (2023). Understanding posttraumatic stress trajectories in adolescent females: A strength-based machine learning approach examining risk and protective factors including online behaviors. *Development and Psychopathology*, 35 (4).
214. Chauviré-Geib, K., Fegert, J. M. (2023). Victims of Technology-Assisted Child Sexual Abuse: A Scoping Review. *Trauma, Violence, & Abuse*, 25(2).
215. Haag, A. C., Bonanno, G. A., Chen, S., Herd, T., Strong-Jones, S., S. S., Noll, J. G. (2023). Understanding posttraumatic stress trajectories in adolescent females: A strength-based machine learning approach examining risk and protective factors including online behaviors. *Development and Psychopathology*, 35 (4).
Chauviré-Geib, K., Fegert, J. M. (2023). Victims of Technology-Assisted Child Sexual Abuse: A Scoping Review. *Trauma, Violence, & Abuse*, 25(2).

216. Haag, A. C., Bonanno, G. A., Chen, S., Herd, T., Strong-Jones, S., S. S., Noll, J. G. (2023). Understanding posttraumatic stress trajectories in adolescent females: A strength-based machine learning approach examining risk and protective factors including online behaviors. *Development and Psychopathology*, 35 (4).
Chauviré-Geib, K., Fegert, J. M. (2023). Victims of Technology-Assisted Child Sexual Abuse: A Scoping Review. *Trauma, Violence, & Abuse*, 25(2).
217. Chauviré-Geib, K., Gerke, J., Haag, A. C., Sachser, C., Finkelhor, D., Rassenhofer, M., Fegert, J. M. (2025). The increase in online child sexual solicitation and abuse: Indicator 16.2.3 of the UN Sustainable Development Goals (SDG) documents a hidden and growing pandemic. *Child Abuse Neglect*, 164.
218. Eurostat (2025). EU Terrorism Situation and Trend Report.
219. Krahé, B., Möller, I., Huesmann, L.R., Kirwil, L., Felber, J., Berger, A. (2011). Desensitization to Media Violence: Links With Habitual Media Violence Exposure, Aggressive Cognitions, and Aggressive Behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 100(4).
220. Article 17 GDPR.
221. European Data Protection Board (2022). Guidelines 9/2022 on personal data breach notification under GDPR. Version 2.
222. Schlegel, L., (2022). Playing Against Radicalization: Why extremists are gaming and how P/CVE can leverage the positive effects of video games to prevent radicalization.
223. European Commission (2023). Understanding the value of a European video games society – Final report. Directorate-General for Communications Networks, Content and Technology (DG CNECT), ECORYS and KEA, section. 5.1.2.
Kowert, R., et al. (2026). Editorial: Extremism in games. *Frontiers in Psychology*, Vol. 16, p. 12.
224. European Commission (2025). The European media industry outlook – September 2025. Directorate-General for Communications Networks, Content and Technology (DG CNECT), p. 99.
225. Radicalisation Awareness Network (2021). Digital Grooming Tactics on Video Gaming & Video Gaming Adjacent Platforms: Threats and Opportunities – Conclusion paper.
226. Brooks, G.A., Clark, L. (2019). Associations between loot box use, problematic gaming and gambling, and gambling-related cognitions. *Addictive Behaviors*, 96.
227. Boniel-Nissim, M., Marino, C., Galeotti, T., Blinka, L., Ozoliņa, K., Craig, W., et al. (2024). A focus on adolescent social media use and gaming in Europe, central Asia and Canada. Health Behaviour in School-aged Children international report from the 2021/2022 survey. Volume 6. WHO Regional Office for Europe.
228. PEGI (2026). PEGI expands age rating criteria with interactive risk categories. Accessed on 17 June 2026.
229. OECD (2021). Children in the digital environment – Revised typology of risks.
230. Livingstone, S., Stoilova, M. (2021). The 4Cs: Classifying Online Risk to Children (1.0.0).
231. European Commission, Joint Research Centre
232. Beullens, K., Bozzola, E., Cataldo, I., Hale, L., Kent, M., Montag, C., Nivins, S., O'reilly, M., Rubæk, L., Schiøtz Thorud, H.-M., Sterpenich, V., Vandenbosch, L. (2025). Minors' health and social media: an interdisciplinary scientific perspective. Manolios, S., Sala, A., Sundorph, E., Chaudron, S., Gomez, E. (editors), Publications Office of the European Union, Luxembourg.
233. Bursztyn, L., Duckworth, A., JiménezDurán, R., Leonard, A., Milojević, F., Roth, C., Sunstein, C. R. (2026). Why bans fail: Tipping points and Australia's socialmedia ban. (BFI Working Paper No. 202657). Becker Friedman Institute for Economics.
234. Article 28 DSA.
235. Articles 34 and 35 DSA.
236. Article 25 GDPR.
237. Article 6(1) GDPR.
238. Article 4(11) GDPR.
239. EDPB Guidelines 05/2020 on consent under Regulation 2016/679, pp. 62.
240. Case C-252/21, Meta v. Bundeskartellamt (ECLI:EU:C:2023:537), paragraph 106.
241. CJEU C-252/21 Bundeskartellamt, paragraph 111.
242. EDPB guidelines on legitimate interest, para 96.
243. EDPB Guidelines 1/2024 on processing of personal data based on Article 6(1)(f) GDPR, §54.
Case C-252/21, Meta v. Bundeskartellamt (ECLI:EU:C:2023:537), paragraph 111.
244. EDPB Guidelines 8/2020 on the targeting of social media users, paragraph 16.
245. EDPB guidelines on legitimate interest, paragraph 95.
246. Article 17 and recital 65 GDPR.
247. Article 22 and recital 71 GDPR.

- 248.** Recital 38 GDPR.
- 249.** [Article 29 Data Protection Working Party Guidelines on Automated individual decision-making and Profiling for the purposes of Regulation 2016/679.](#)
- 250.** Article 35 and 36 GDPR.
- 251.** European Commission (2026). [Draft Commission guidelines on the classification of high-risk AI systems.](#)
- 252.** European Commission (2025). [Commission publishes the Guidelines on prohibited artificial intelligence \(AI\) practices, as defined by the AI Act.](#) Accessed on 2 July 2026.
- 253.** European Commission (2026). [The General-Purpose AI Code of Practice.](#)
- 254.** Article 50 AI Act.
- 255.** European Commission (2026). [Code of Practice on marking and labelling of AI-generated content.](#)
- 256.** European Commission (2026). [Draft of the guidelines on the implementation of the transparency obligations for certain AI systems under Article 50 of the AI Act.](#)
- 257.** European Commission (2021). [UCPD Guidelines.](#)
- 258.** [Digital Fairness Fitness Check](#)
- 259.** European Commission (2026). [Action Plan against Cyberbullying.](#)
- 260.** European Commission (2024). [Commission Recommendation on developing and strengthening integrated child protection systems in the best interests of the child.](#)
- 261.** European Commission (2024). [TikTok commits to permanently withdraw TikTok Lite Rewards programme from the EU to comply with the Digital Services Act.](#) Accessed on 2 July 2026.
- 262.** Article 82 DSA.
- 263.** European Commission (2026). [Commission preliminarily finds TikTok's addictive design in breach of the Digital Services Act.](#) Accessed on 2 July 2026.
- 264.** European Commission (2026). [Commission preliminarily finds Pornhub, Stripchat, XNXX and XVideos in breach of the Digital Services Act for allowing minors to access their services.](#) Accessed on 2 July 2026.
- 265.** European Commission (2025). [The European Board for Digital Services launches a coordinated action to reinforce the protection of minors as regards pornographic platforms.](#) Accessed on 2 July 2026.
- 266.** European Commission (2026). [Commission preliminarily finds Meta in breach of Digital Services Act for failing to prevent minors under 13 from using Instagram and Facebook.](#) Accessed on 2 July 2026.
- 267.** European Commission (2026). [Commission investigates Snapchat's compliance with child protection rules under the Digital Services.](#) Accessed on 2 July 2026.
- 268.** European Commission (2025). [Commission accepts commitments offered by AliExpress under the DSA and takes further action.](#) Accessed on 2 July 2026. European Commission (2026). [Commission launches investigation into Shein under the Digital Services Act.](#) Accessed on 2 July 2026. European Commission (2025). [Commission preliminarily finds Temu in breach of the Digital Services Act.](#) Accessed on 2 July 2026.
- 269.** Authority for Consumers and Markets (2026). [ACM launches investigation into Roblox in connection with risks that minors are facing.](#) Accessed on 2 July 2026.
- 270.** European Commission (2026). [Commission investigates Grok and X's recommender systems under the Digital Services Act.](#) Accessed on 2 July 2026.
- 271.** European Commission (2026). [Commission launches investigation into Shein under the Digital Services Act.](#) Accessed on 2 July 2026.
- 272.** European Commission (2024). [Commission opens formal proceedings against Temu under the Digital Services Act.](#) Accessed on 2 July 2026.
- 273.** Article 53 AI Act.
- 274.** Article 55 AI Act.
- 275.** DLA Piper (2026). [DLA Piper GDPR Fines and Data Breach Survey: January 2026.](#)
- 276.** Data Protection Commission (2023). [Annual Report 2023.](#)
- 277.** Data Protection Commission (2023). [Irish Data Protection Commission announces €345 million fine of TikTok.](#) Accessed on 2 July 2026.
- 278.** Data Protection Commission (2022). [Data Protection Commission announces decision in Instagram Inquiry.](#) Accessed on 2 July 2026.
- 279.** Garante per la Protezione dei Dati Personali (2021). [Provvedimento del 22 gennaio 2021.](#)
- 280.** Data Protection Commission (2026). [Data Protection Commission opens investigation into X \(XIUC\).](#) Accessed on 2 July 2026.
- 281.** Art 15 EMFA.
- 282.** European Commission (undated). [Social media, online games and search engines.](#) Accessed on 24 June 2026.

- 283.** European Commission (undated). Social media, online games and search engines. Accessed on 24 June 2026.
- 284.** European Commission (undated). Sweeps. Accessed on 24 June 2026.
- 285.** European Commission (undated). Influencer Legal Hub. Accessed on 24 June 2026.
- 286.** European Commission (undated). Social media, online games and search engines. Accessed on 24 June 2026.
- 287.** Article 37 DSA.
- 288.** Article 38 DSA.
- 289.** FRA (2025). Towards Integrated Child Protection Systems – Challenges, promising practices and ways forward, p.79.
- 290.** Popat, A., Tarrant, C. (2023). Exploring adolescents' perspectives on social media and mental health and well-being – A qualitative literature review. Special Issue: Social Media and Mental Health, 28 (1), p. 329.
- 291.** Singleton, A., Abeles, P., Smith, I.C. (2016). Online social networking and psychological experiences: The perceptions of young people with mental health difficulties. Computers in Human Behavior, vol. 61.
- 292.** Sala, A., Porcaro, L., and Gómez, E. (2024). Social Media Use and adolescents' mental health and well-being: An umbrella review. Computers in Human Behavior Reports, vol. 14, p. 8.
- 293.** Sala, A., Porcaro, L., and Gómez, E. (2024). Social Media Use and adolescents' mental health and well-being: An umbrella review. Computers in Human Behavior Reports, vol. 14, p. 8.
- 294.** Sala, A., Porcaro, L., and Gómez, E. (2024). Social Media Use and adolescents' mental health and well-being: An umbrella review. Computers in Human Behavior Reports, vol. 14, p. 8.
- 295.** Sala, A., Porcaro, L., and Gómez, E. (2024). Social Media Use and adolescents' mental health and well-being: An umbrella review. Computers in Human Behavior Reports, vol. 14, p. 8.
- 296.** Anderson, M., Vogels, E.A., Perrin, A., Lee, R. (2022). Connection, Creativity and Drama: Teen Life on Social Media in 2022. Pew Research Center. As cited in: Manolios, S., Chaudron, S., Fortuna, P., Sala, A., Gomez, E. (2026). Opportunities for young users on social media. European Commission, Joint Research Centre (JRC), Seville, JRC147510.
- 297.** Sala, A., Porcaro, L., and Gómez, E. (2024). Social Media Use and adolescents' mental health and well-being: An umbrella review. Computers in Human Behavior Reports, vol. 14, p. 8.
- 298.** Shankleman, M., Hammond, L., Jones, F.W. (2021). Adolescent Social Media Use and Well-Being: A Systematic Review and Thematic Meta-synthesis. Adolescent Research Review, vol. 6.
- 299.** Shankleman, M., Hammond, L., Jones, F.W. (2021). Adolescent Social Media Use and Well-Being: A Systematic Review and Thematic Meta-synthesis. Adolescent Research Review, vol. 6.
- 300.** Popat, A., Tarrant, C. (2023). Exploring adolescents' perspectives on social media and mental health and well-being – A qualitative literature review. Special Issue: Social Media and Mental Health, 28 (1), p. 329.
- 301.** Hillmayr, D., Ziernwald, L., Reinhold, F., Hofer, S.I., Reiss, K.M. (2020). The potential of digital tools to enhance mathematics and science learning in secondary schools: A context-specific meta-analysis. Computers & Education, vol. 153.
- 302.** Timotheou, S., Miliou, O., Dimitriadis, Y., Villagrà Sobrino, S., Giannoutsou, N., Cachia, R., Martínez Monés, A., Ioannou, A. (2022). Impacts of digital technologies on education and factors influencing schools' digital capacity and transformation: A literature review. Education and Information Technologies, vol. 28.
- 303.** Forsström, S., Njå, M., Munthe, E., Houldsworth, L., Álvarez-Galván, J.-L. (2025). Key findings and integration strategies on the impact of digital technologies on students' learning: Results from a literature review. OECD Education Working Paper No. 336.
- Barrot, J.S. (2022). Social media as a language learning environment: A systematic review of the literature (2008-2019). Computer Assisted Language Learning, 35 (9).
- Zachos, G., Paraskevopoulou-Kollia, E.-A., Anagnostopoulos, I. (2018). Social Media Use in Higher Education: A Review. Education Sciences, 8 (4), Article 4.
- 304.** Forsström, S., Njå, M., Munthe, E., Houldsworth, L., Álvarez-Galván, J.-L. (2025). Key findings and integration strategies on the impact of digital technologies on students' learning: Results from a literature review. OECD Education Working Paper No. 336.
- 305.** Villar Onrubia, D., Cachia, R., Rietz, C., Feltrero, R., Niemi, H. et al. (2025). Generative Artificial Intelligence in secondary education – Uses and perceptions from the perspective of early adopters across five EU Member States. Luxembourg, JRC144345.
- Forsström, S., Njå, M., Munthe, E., Houldsworth, L., Álvarez-Galván, J.-L. (2025). Key findings and integration strategies on the impact of digital technologies on students' learning: Results from a literature review. OECD Education Working Paper No. 336.

- 306.** Villar Onrubia, D., Cachia, R., Rietz, C., Feltrero, R., Niemi, H. et al. (2025). Generative Artificial Intelligence in secondary education – Uses and perceptions from the perspective of early adopters across five EU Member States. Luxembourg, JRC144345.
- 307.** Villar Onrubia, D., Cachia, R., Rietz, C., Feltrero, R., Niemi, H. et al., (2025). Generative Artificial Intelligence in secondary education – Uses and perceptions from the perspective of early adopters across five EU Member States. Luxembourg, JRC144345.
- 308.** Timotheou, S., Miliou, O., Dimitriadis, Y., Villagrà Sobrino, S., Giannoutsou, N., Cachia, R., Martínez Monés, A., Ioannou, A. (2022). Impacts of digital technologies on education and factors influencing schools’ digital capacity and transformation: A literature review. *Education and Information Technologies*, vol. 28.
- 309.** Crêteur, S., Dunajeva, J., Frydman, B., Berg Mulvik, I., Del Cogliano, D., Nada, C., Siarova, H., Sankalaite, S. (2026). Mobile phone bans in schools across the EU: ENESET analytical report. European Commission, Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (DG EAC).
- 310.** European Commission (2026). Better Internet for Kids: Review of the year 2025. Accessed on 2 July 2026.
- 311.** European Commission (2026). Better Internet for Kids: Review of the year 2025. Accessed on 2 July 2026.
- 312.** European Commission (2024). International Computer and Information Literacy Study (ICILS) in Europe, 2023: Main findings and educational policy implications. Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (DG EAC).
- 313.** European Commission (2025). Education and Training Monitor: Comparative Report. Chapter 2 – Young people’s basic skills.
- 314.** European Commission (2026). The teaching profession in the EU – A comparative analysis building upon the TALIS 2024 results. Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (DG EAC).
- 315.** Council conclusions on promoting and protecting the mental health of children and adolescents in the digital era.
- 316.** COFACE Families Europe (2026). Towards digital safety and well-being for children and their families: Moving beyond social media age restrictions as the sole solution.
- 317.** Council conclusions on promoting and protecting the mental health of children and adolescents in the digital era.
- 318.** European Commission (2025). Flash Eurobarometer survey: Future needs in digital education.
- 319.** European Commission (2026). New guidelines to help teachers lead Europe’s digital education. Accessed on 1 July 2026.
- 320.** European Commission (2026). Guidelines for teachers and educators on tackling disinformation and promoting digital literacy through education and training. Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture (DG EAC).
- 321.** OECD / European Union (2026). Empowering Learners for the Age of AI: An AI Literacy Framework for Primary and Secondary Education. OECD Publishing, Paris.
- 322.** Commission Recommendation (EU) 2024/1238 of 23 April 2024 on developing and strengthening integrated child protection systems in the best interests of the child.
- 323.** Article 24 Charter of Fundamental Rights of the European Union.
- 324.** European Commission (2025). Call to Action: from children to EU decision-makers. Accessed on 1 July 2026.
- 325.** O’Connell, R. (2021). Psychological first aid for Young Peers. Training manual. IFRC Reference Centre for Psychosocial Support, Copenhagen.
- 326.** O’Connell, R. (2021). Psychological first aid for Young Peers. Training manual. IFRC Reference Centre for Psychosocial Support, Copenhagen.
- 327.** O’Connell, R. (2021). Psychological first aid for Young Peers. Training manual. IFRC Reference Centre for Psychosocial Support, Copenhagen.
- 328.** O’Connell, R. (2021). Psychological first aid for Young Peers. Training manual. IFRC Reference Centre for Psychosocial Support, Copenhagen.
- 329.** European Commission (Undated). Promising practices – Summary. Denmark – Psychological First Aid for Young Peers.
- 330.** European Commission (2024). Best Practices Portal – Psychological First Aid for Young Peers. Accessed on 1 July 2026.
- 331.** Seguranet (2026) Digital Leaders | SeguraNet. Accessed on 7 July 2026.



Office des publications
de l'Union européenne

Droit | Données | Publications