



Mémoire du Réseau Militant Jeunesse de Québec
solidaire présenté à la Commission spéciale sur les
impacts des écrans et des réseaux sociaux sur la santé
et le développement des jeunes

Saïd Kassabie, Secrétaire du Comité de coordination du Réseau Militant Jeunesse

31 janvier 2025

Table des matières

Table des matières	1
Présentation du Réseau, des auteurs et du mémoire	2
Nécessité d’agir	2
La majorité numérique et la vérification d’identité en ligne	3
Les jeux vidéos et les lots aléatoires	5
L’utilisation du cellulaire	6
Conclusion	7
Bibliographie	9

Présentation du Réseau, des auteurs et du mémoire

Le Réseau Militant Jeunesse de Québec solidaire (ci-après « *RMJ* ») est, depuis le mois de mai 2024, reconnu par Québec solidaire comme le réseau officiel ayant pour but, au sein du parti et en dehors de celui-ci, de représenter les intérêts des jeunes et de leur l’offrir un espace leur permettant de se concerter et de donner leurs avis sur des questions les concernant. L’instance centrale du RMJ est son assemblée générale qui rassemble toutes les personnes membres de Québec solidaire s’intéressant aux enjeux relatifs à la jeunesse. Parmi ces personnes, est élu un comité de coordination ayant pour but d’animer et d’organiser les activités et les initiatives du réseau et le représenter publiquement.

Ce faisant, et à la suite à la convocation reçue par le RMJ pour présenter ses observations à la Commission spéciale sur les impacts des écrans et des réseaux sociaux sur la santé et le développement des jeunes, le RMJ a décidé de déléguer ses deux personnes co-coordinatrices, soit Marianne Locas-Ouimet et Mike Owen Sebagenzi, afin de présenter l’avis du réseau et de ses membres sur les questions soulevées par la Commission. Également, après avoir consulté ses membres en assemblée générale et par consultation électronique, le RMJ soumet à la Commission le présent mémoire rédigé par le secrétaire du Comité de coordination du réseau, Saïd Kassabie, ayant pour but de motiver plus en profondeur ses positions.

Afin de permettre une meilleure lisibilité du présent mémoire et pour pouvoir aborder le plus grand nombre de questions possible, nous aborderons d’abord la question de la nécessité d’agir sur les questions soulevées par la Commission. Par la suite, nous aborderons les questions soulevées par la majorité numérique et les enjeux légaux y étant liés. De même, nous aborderons également la question des jeux vidéos et de certaines mécaniques de ceux-ci qui peuvent avoir des effets néfastes. Puis, finalement, nous aborderons les questions relatives au temps d’écran et à l’utilisation des cellulaires et des écrans dans les écoles.

Nécessité d’agir

D’entrée de jeu, nous souhaitons souligner que la littérature scientifique admet largement que l’usage excessif des écrans et des réseaux sociaux comporte des risques, tant pour les jeunes que les moins jeunes et tant physiquement que psychologiquement. Ainsi, l’usage de ces technologies et réseaux peuvent amener plusieurs effets négatifs, dont des symptômes de dépendance et d’anxiété.¹ Comme le mentionnent Fourquet-Courbet et Courbet, ces symptômes et effets peuvent être issus de plusieurs sources, par exemple, une peur de

1. Marie-Pierre FOURQUET-COURBET et Didier COURBET, « Anxiété, dépression et addiction liées à la communication numérique : Quand Internet, smartphone et réseaux sociaux font un malheur », *Rev. Fr. Sci. L’information Commun.* 2017.11, DOI : 10.4000/rfsic.2910.

rater quelque chose, qui peut amener certaines personnes à être constamment présente sur les réseaux sociaux.² De plus, un usage excessif des écrans est également lié à des risques accrus de surpoids et de dégradation du sommeil.³

De plus, comme le rappellent la Convention relative aux droits des enfants à son préambule, dont le Québec s'est déclaré lié, et la Déclaration des droits de l'enfant, « *l'enfant, en raison de son manque de maturité physique et intellectuelle, a besoin d'une protection spéciale et de soins spéciaux, notamment d'une protection juridique appropriée, avant comme après la naissance* »⁴. Ce principe directeur mène l'action du gouvernement et de l'État québécois et se traduit, notamment par la *Loi sur la protection de la jeunesse* et divers autres dispositions législatives et programmes ayant pour but d'offrir à la jeunesse québécoise un environnement sain leur permettant de se développer pleinement. Nous admettons donc qu'il est dans l'intérêt des jeunes et du devoir de la société québécoise de mettre en place des mesures pour atteindre ces objectifs.

La majorité numérique et la vérification d'identité en ligne

Parmi les mesures proposées pour arriver à ces objectifs, il a notamment été soulevé l'idée de mettre en place une majorité numérique et une vérification de l'identité pour accéder à certains sites. Ces mesures, ayant déjà été adoptées en France,⁵ ont pour objet de protéger les jeunes en restreignant l'accès de ceux-ci aux réseaux sociaux en exigeant, notamment, que ces derniers mettent en place des mesures de vérification de l'âge et du consentement des parents des personnes s'inscrivant sur leurs plateformes, sous peine de sanction financière. Sur le principe, nous ne sommes pas opposés à la mise en place d'une telle mesure. En effet, parmi les membres du RMJ ayant été consultés, une majorité appuie la mise en place d'une majorité numérique. Cependant, la mise en place d'une telle mesure apporte également, selon nous, divers enjeux relatifs notamment à la vie privée et aux libertés des jeunes, en plus de soulever des questions quant à l'implémentation d'une telle mesure.

Ainsi, même si le but de protéger les personnes mineures est un objectif légitime, des mesures telles que la majorité numérique peuvent avoir des effets négatifs sur la liberté d'expression de tous, de même que sur le droit à la vie privée. En effet, même si elles visent principalement les mineurs, de telles

2. *Id.*, par. 16.

3. Didier COURBET et Marie-Pierre FOURQUET-COURBET, « Usages des écrans, surpoids et obésité », (2019) 14-3 *Obésité* 131-138, 132-135, DOI :10.3166/obe-2019-0074.

4. ASSEMBLÉE GÉNÉRALE DE L'ORGANISATION DES NATIONS UNIES (44^E SESSION 1989-1990), *Convention relative aux droits de l'enfant*, Résolution 44/25.

5. « Loi du 7 juillet 2023 visant à instaurer une majorité numérique et à lutter contre la haine en ligne », *Vie-publique.fr*, en ligne : <<https://www.vie-publique.fr/loi/288274-majorite-numerique-15-ans-reseaux-sociaux-loi-7-juillet-2023>> (consulté le 31 janvier 2025).

mesures devront s'appliquer universellement si elles veulent atteindre leur objectif. Cependant, cette nécessité d'application universelle de la vérification d'identité et d'âge peut porter atteinte aux droits à la vie privée garantis par les chartes. Ainsi, comme reconnue par la Cour suprême du Canada dans l'arrêt *R. c. Spencer*, une attente raisonnable de vie privée existe quant à l'utilisation d'internet et des services offerts sur celui-ci. Particulièrement, dans le contexte spécifique de l'utilisation de services en ligne, la vie privée inclut également un droit à l'anonymat en ligne.⁶ De plus, comme le précise l'article 13 de la *Convention relative aux droits de l'enfant*,⁷ la liberté d'expression est également garantie aux enfants et les seules restrictions qui peuvent s'y appliquer doivent être motivées par des intérêts relatifs, notamment, à la santé. Plus encore, qu'on le veuille ou non, les réseaux sociaux occupent aujourd'hui une place centrale pour s'exprimer et y restreindre trop l'accès pourrait décourager certaines personnes d'exprimer leurs opinions. Ce faisant, et comme mentionné précédemment, nous admettons que les écrans et les réseaux sociaux peuvent avoir des impacts sur la santé des jeunes, mais, comme tout droit, les intérêts de la société quant à cette question doivent être balancés avec les droits des jeunes et une application trop stricte de la restriction pourrait nuire à cet équilibre et pourraient entraîner indûment les droits des jeunes de s'exprimer sur des questions les touchants.

Ce faisant, s'il est question de légiférer de façon à requérir des personnes souhaitant utiliser des services en ligne de divulguer leur identité et d'empêcher les mineurs d'y accéder, nous sommes d'avis qu'il faut que le législateur prenne en compte ce droit et qu'il s'assure que toute atteinte à celui-ci puisse se justifier aux vues des chartes et que toute mesure édictée porte le moins possible atteinte à ces droits, notamment en s'assurant qu'une potentielle majorité numérique ne soit pas trop élevée⁸ et que toute mesure de vérification d'âge soit façonnée de façon à éviter de porter atteinte à l'anonymat en ligne en divulguant le moins d'informations possibles nécessaires à établir l'âge d'une personne.

Nous souhaitons également soulever la question de la faisabilité d'une telle mesure. En effet, à l'ère d'Internet, plusieurs outils sont disponibles afin de contourner les diverses restrictions mises en place par des États, par exemple des réseaux privés virtuels (ci-après « *RPV* ») qui permettent de simuler une adresse *IP* se trouvant dans une autre province ou dans un autre pays.⁹ Ainsi, nous soulevons donc des doutes quant à l'efficacité d'une telle mesure face à ces outils.

6. *R. c. Spencer*, 2014 CSC 43, par. 41 et suivants.

7. *Convention relative aux droits de l'enfant*, préc., note 4, art. 13.

8. L'opinion des membres du RMJ est partagée sur l'âge d'une possible majorité numérique. Cependant, nous souhaitons noter qu'un mineur de plus de 14 ans peut consentir seul à obtenir des soins requis ou non par son état de santé et peut commencer à travailler.

9. Jess WEATHERBED, « NordVPN's new feature gets around networks that block VPNs », *The Verge* (29 janvier 2025), en ligne : <<https://www.theverge.com/news/601225/nordvpn-nordwhisper-vpn-blocker-feature-protocol>> (consulté le 31 janvier 2025).

Quant à la question de la pornographie et sa consommation par les jeunes, nous sommes d’avis qu’elles sont aussi intrinsèquement liées aux questions soulevées par la majorité et l’identité numérique, dans la mesure où les questions de vérification d’identité sont somme toute les mêmes. Dans cette mesure, nous ne répéterons pas les points que nous avons déjà soulevés. Ainsi, outre le fait que nous sommes d’accord que des mesures de vérifications se justifient davantage dans le cas des sites pornographiques, nous pensons qu’une seule intervention sur l’accès à la pornographie n’est pas suffisante. Comme le mentionnent des études, une simple restriction d’accès peut contribuer à diminuer les impacts négatifs du visionnage de la pornographie, mais ne saurait suffire à elle-même.¹⁰ Nous sommes d’avis qu’un meilleur programme d’éducation quant aux risques et aux impacts de la pornographie, de même qu’une campagne publique à ce sujet devraient accompagner toute mesure de restriction d’accès à la pornographie.¹¹

Les jeux vidéos et les lots aléatoires

Une autre question soulevée les travaux de la Commission est celle de la place et de l’impact des jeux vidéos sur la jeunesse. Selon nous, les questions soulevées par les jeux vidéos ne sont pas toutes négatives et, comme d’autres questions, une approche pragmatique est à privilégier. En effet, selon certaines études, les jeux vidéos peuvent avoir divers effets bénéfiques et mêmes thérapeutiques, par exemple sur la régulation du stress et de l’anxiété.¹² Cependant, certaines pratiques et fonctionnalités offertes par les développeurs de jeux vidéos peuvent avoir des effets hautement négatifs sur les jeunes. C’est notamment le cas des *loot box* ou, en français, les lots aléatoires. Ces lots aléatoires sont offerts dans plusieurs jeux vidéos en échange soit d’argent réel ou de monnaie virtuelle et, comme leur nom l’indique, contiennent divers objets choisis aléatoirement utilisables dans les jeux. Il est à noter également que ces lots aléatoires affichent souvent la possibilité d’obtenir des objets rares ou uniques de meilleures qualités que ceux trouvables normalement dans les jeux.

Selon nous, cette pratique qui s’est largement propagée dans les dernières années avec l’avènement des jeux compétitifs en ligne et sur appareils mobiles¹³ devrait être interdite pour diverses raisons. Ainsi, selon certaines études, les

10. Mary SHARPE et Darryl MEAD, « Problematic Pornography Use : Legal and Health Policy Considerations », (2021) 8-4 *Curr. Addict. Rep.* 556-567, DOI : 10.1007/s40429-021-00390-8.

11. *Id.*

12. Mark D. GRIFFITHS, « The Therapeutic and Health Benefits of Playing Video Games », dans Alison ATTRILL-SMITH, Chris FULLWOOD, Melanie KEEP et Daria J. KUSS (dir.) Mark D. GRIFFITHS, *The Oxford Handbook of Cyberpsychology*, Oxford University Press, 2019, p. 484-505, DOI : 10.1093/oxfordhb/9780198812746.013.27.

13. David ZENDLE, Rachel MEYER, Paul CAIRNS, Stuart WATERS et Nick BALLOU, « The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games », (2020) 115-9 *Addiction* 1768-1772, DOI : 10.1111/add.14973.

lots aléatoires spécifiquement seraient associés à un risque accru de développer des problèmes de dépendances aux jeux d'argent plus tard dans la vie.¹⁴ Pour répondre à ces enjeux, divers pays ont choisi d'offrir des réponses différentes. Certains, par exemple, ont choisi de requérir que les probabilités de gagner chacun des lots soient divulguées, comme c'est le cas en ce moment au Québec pour les loteries. D'autres pays ont choisi d'emblée d'appliquer leurs lois existantes sur les jeux d'argent aux lots aléatoires.¹⁵ Cependant, au Canada et aux États-Unis, les problèmes liés aux lots aléatoires ont plutôt été principalement abordés par des recours collectifs contre les développeurs de jeux vidéo.¹⁶

Selon nous, le Québec devrait considérer légiférer pour interdire aux compagnies d'offrir de tels lots aléatoires, sachant que les recours collectifs peuvent prendre de nombreuses années à être résolus et que la législation et la jurisprudence à ce sujet ne sont pas encore clairement définie. Pour résoudre les problèmes de dépendance qui peuvent survenir et offrir une réponse définitive à la légalité des lots aléatoires, nous sommes d'avis que seule une loi interdisant cette pratique, ou du moins empêchant l'achat de lots aléatoires par argent réel ou par de la monnaie virtuelle achetable doit être adoptée.

Pour les autres questions soulevées par les jeux vidéo, par exemple la pratique du sport électronique, nous sommes d'avis que celles-ci doivent être traitées comme tout autre sport ou jeu de table. Nous pensons que le sport électronique peut, pour certaines personnes, être une option viable à ne pas écarter.

L'utilisation du cellulaire

Un autre sujet abordé par la Commission est celui de l'utilisation du cellulaire et des mesures d'encadrement à y apporter. Ainsi, comme nous l'avons abordé précédemment, il est admis par la littérature scientifique que l'utilisation des écrans a un impact négatif sur les jeunes. De même, auprès des personnes membres du RMJ ayant répondu à sa consultation, une très large majorité des personnes répondantes est d'avis que le cellulaire devrait prendre une moins grande place dans la vie des jeunes au Québec. Nous sommes donc d'accord que des mesures devraient être prises afin de diminuer l'importance accordée au téléphone cellulaire en ce moment. Cependant, nous sommes d'avis que ces mesures doivent être adaptées à l'âge des jeunes et être tournées d'avantage sur le fait d'offrir aux parents des moyens et des outils afin de réguler l'usage du cellulaire auprès de leurs enfants.

14. David ZENDLE et Paul CAIRNS, « Video game loot boxes are linked to problem gambling : Results of a large-scale survey », (2018) 13-11 *PLOS ONE* e0206767, DOI : 10.1371/journal.pone.0206767.

15. Leon Y. XIAO, « LOOT BOX STATE OF PLAY 2023 : LAW, REGULATION, POLICY, AND ENFORCEMENT AROUND THE WORLD », (2024) 28-10 *Gaming Law Rev.* 450-483, DOI : 10.1089/qlr.2024.0006.

16. *Id.*, n° 8.

De plus, sur la question de l'interdiction du cellulaire dans les écoles, une majorité de personnes répondantes est d'accord quant à celle-ci, mais pas à tous les niveaux. En effet, là où une très grande majorité de personnes est d'accord que les cellulaires devraient être interdits au primaire, les réponses sont plus partagées quant à cette interdiction dans les écoles secondaires. Dans un tel cas, nous pensons que, dans ce contexte, il revient aux écoles individuellement de décider si et dans quelles conditions elles permettent l'utilisation du cellulaire à l'école. Ainsi, nous pensons qu'une décision unique du ministère de l'Éducation appliquée à toutes les écoles pourrait être trop rigide et ne pas prendre en compte les contextes particuliers qui peuvent s'appliquer à certaines écoles.

Dans une question liée, nous souhaitons également attirer l'attention de la Commission sur la question de l'utilisation d'appareils technologiques, comme des iPads ou des ordinateurs, dans le cursus proposé par les écoles. À notre avis, même si l'intégration de ces technologies peut aider dans certains contextes, elle soulève également des questions sur la socialisation des jeunes, et nous pensons qu'un meilleur encadrement de l'utilisation de ces technologies à travers de guides pourrait bénéficier aux jeunes.

Conclusion

À la lumière des réflexions et analyses présentées dans ce mémoire, il apparaît évident que l'impact des écrans et des réseaux sociaux sur la jeunesse est une question complexe qui nécessite une approche équilibrée et nuancée. Si l'importance d'intervenir pour limiter les effets négatifs de ces technologies est indéniable, il est primordial que toute mesure adoptée tienne compte des droits fondamentaux des jeunes, notamment en matière de liberté d'expression et de vie privée.

Ainsi, la mise en place d'une majorité numérique et de mécanismes de vérification d'identité, bien que motivée par des préoccupations légitimes, ne doit pas se faire au détriment des libertés individuelles. Toute législation en ce sens devant être pensée de manière à minimiser les atteintes aux droits des citoyens tout en étant techniquement applicable et efficace. De même, la question des jeux vidéo, et particulièrement des lots aléatoires, mérite selon nous une attention particulière. Si les jeux vidéo peuvent avoir des effets positifs, certaines pratiques commerciales problématiques doivent être mieux encadrées, voire interdites, afin de protéger les jeunes contre les risques de dépendance aux jeux d'argent. Enfin, l'usage du téléphone cellulaire et des écrans en milieu scolaire est un enjeu qui demande une approche adaptée aux différents contextes. Plutôt qu'une interdiction uniforme, il conviendrait selon nous de privilégier une flexibilité permettant aux établissements scolaires d'adopter des règles qui répondent aux besoins spécifiques de leurs élèves.

À travers de ce mémoire, le RMJ réaffirme ainsi son engagement en faveur

d'un cadre de vie sain et équilibré pour la jeunesse québécoise, tout en insistant sur l'importance d'une régulation réfléchie, fondée sur la littérature scientifique et respectueuse des droits des jeunes. Nous encourageons la Commission à considérer ces enjeux en intégrant des mesures de prévention, d'éducation et d'accompagnement adaptées aux réalités actuelles.

Bibliographie

Législation

Convention internationale

ASSEMBLÉE GÉNÉRALE DE L'ORGANISATION DES NATIONS UNIES (44^E SESSION 1989-1990), *Convention relative aux droits de l'enfant*, Résolution 44/25.

Législation française

« Loi du 7 juillet 2023 visant à instaurer une majorité numérique et à lutter contre la haine en ligne », *Vie-publique.fr*, en ligne : <<https://www.vie-publique.fr/loi/288274-majorite-numerique-15-ans-reseaux-sociaux-loi-7-juillet-2023>> (consulté le 31 janvier 2025).

Jugements

R. c. Spencer, 2014 CSC 43.

Articles scientifiques

COURBET, D. et M.-P. FOURQUET-COURBET, « Usages des écrans, surpoids et obésité », (2019) 14-3 *Obésité* 131-138, DOI : 10.3166/obe-2019-0074.

FOURQUET-COURBET, M.-P. et D. COURBET, « Anxiété, dépression et addiction liées à la communication numérique : Quand Internet, smartphone et réseaux sociaux font un malheur », *Rev. Fr. Sci. L'information Commun.* 2017.11, DOI : 10.4000/rfsic.2910.

GRIFFITHS, M. D., « The Therapeutic and Health Benefits of Playing Video Games », dans Alison ATTRILL-SMITH, Chris FULLWOOD, Melanie KEEP et Daria J. KUSS (dir.) Mark D. GRIFFITHS, *The Oxford Handbook of Cyberpsychology*, Oxford University Press, 2019, p. 484-505, DOI : 10.1093/oxfordhb/9780198812746.013.27.

SHARPE, M. et D. MEAD, « Problematic Pornography Use : Legal and Health Policy Considerations », (2021) 8-4 *Curr. Addict. Rep.* 556-567, DOI : 10.1007/s40429-021-00390-8.

XIAO, L. Y., « Loot Box State of Play 2023 : Law, Regulation, Policy, and Enforcement Around the World », (2024) 28-10 *Gaming Law Rev.* 450-483,

DOI : 10.1089/blr.2024.0006.

ZENDLE, D. et P. CAIRNS, « Video game loot boxes are linked to problem gambling : Results of a large-scale survey », (2018) 13-11 *PLOS ONE* e0206767, DOI : 10.1371/journal.pone.0206767.

ZENDLE, D., R. MEYER, P. CAIRNS, S. WATERS et N. BALLOU, « The prevalence of loot boxes in mobile and desktop games », (2020) 115-9 *Addiction* 1768-1772, DOI : 10.1111/add.14973.

Autres articles

WEATHERBED, J., « NordVPN's new feature gets around networks that block VPNs », *The Verge* (29 janvier 2025), en ligne : <<https://www.theverge.com/news/601225/nordvpn-nordwhisper-vpn-blocker-feature-protocol>> (consulté le 31 janvier 2025).