

Mémoire de 5Rights sur les impacts des écrans et des réseaux sociaux chez les jeunes

À l'attention de la Commission spéciale sur les impacts des écrans et des réseaux sociaux sur la santé et le développement des jeunes

À propos de 5Rights

5Rights élabore de nouvelles politiques, crée des cadres innovants, développe des normes techniques, publie des travaux de recherche, remet en question les discours établis et veille à ce que les droits et les besoins des enfants soient reconnus et considérés comme prioritaires dans le monde numérique. Bien que 5Rights travaille exclusivement au nom et avec des enfants et des jeunes de moins de 18 ans, nos solutions et nos stratégies sont pertinentes pour de nombreuses autres communautés.

Nous mettons l'accent sur le changement concret et notre travail est cité et utilisé à travers le monde. Nous travaillons avec des gouvernements, des institutions intergouvernementales, des associations professionnelles, des universitaires, des entreprises et des enfants, afin que les produits et services numériques aient un impact positif sur les expériences vécues par les jeunes.

Exposé général

Les enfants et le monde numérique

Comme le reconnaît le document de consultation de la *Commission spéciale sur les impacts des écrans et des réseaux sociaux sur la santé et le développement des jeunes* (CSESJ), le monde numérique a transformé l'enfance, apportant avec lui d'innombrables nouvelles opportunités, ainsi que de nouveaux risques.

Les risques auxquels sont exposés les enfants dans le monde numérique sont catégorisés selon la typologie des « 4 C ».¹ Ceux-ci sont : les risques liés aux contrats, aux contenus, aux

¹ <https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/about/projects/edu/21st-century-children/21st-century-children-digital-risks-and-resilience.pdf>; https://www.ssoar.info/ssoar/bitstream/handle/document/71817/ssoar-2021-livingstone_et_al-

contacts et aux comportements.² Cette typologie souligne la nature interreliée de ces risques – ainsi que des solutions qui y remédient.

Au Québec, 94% des enfants de 6 à 17 ans utilisent l'internet.³ Alors qu'un internaute sur trois à l'échelle mondiale est un enfant,⁴ le monde numérique n'a pas été conçu pour eux et ne reconnaît ni leurs droits ni leurs besoins. Les problèmes auxquels les enfants sont confrontés dans le monde numérique ne sont pas des défauts techniques, mais proviennent des caractéristiques et de l'architecture des produits et services sur lesquels les enfants comptent pour leur éducation, leur santé, leur divertissement, leur engagement civique et leurs relations avec leur famille et leurs amis.⁵ Comme le dit la Commission d'accès à l'information du Québec :

« [L]es choix opérés par les entreprises sur la base de leurs intérêts commerciaux ne sont pas neutres. Ils peuvent influencer de manière importante la probabilité et la nature des risques de toutes sortes auxquels les mineurs sont exposés dans l'environnement numérique. »⁶

Comme le démontre « Une enfance ébranlée : Le coût de la conception persuasive »⁷ les stratégies de conception persuasive et addictogène dominent l'économie de l'attention en ligne. Ces stratégies sont délibérément conçues pour capter le temps d'attention des utilisateurs afin de maximiser leur engagement aux produits et services numériques. Pour les entreprises technologiques, l'optimisation de l'engagement est un outil précieux qui permet aux entreprises d'atteindre leurs objectifs commerciaux alors que plus de données, équivaut à plus d'opportunités publicitaires et, par conséquent, accroît leurs revenus.⁸ Cette quête d'engagement par la conception persuasive se fait au détriment des consommateurs – et des enfants en particuliers qui se retrouvent piégés dans des environnements numériques conçus pour les captiver au détriment de leur bien-être.

[The 4Cs Classifying Online Risk.pdf](#); et https://www.cai.gouv.qc.ca/uploads/Actualités/2022-12-12_DOC-2.pdf?gt='enfant, pp. 36-39

² <https://www.ohchr.org/fr/documents/general-comments-and-recommendations/general-comment-no-25-2021-childrens-rights-relation>, par. 14

³ <https://transformation-numerique.ulaval.ca/wp-content/uploads/2024/03/netendances-2023-famille-numerique-1.pdf>, p. 6

⁴ https://www.cigionline.org/sites/default/files/no22_2.pdf, p. 6

⁵ https://5rightsfoundation.com/wp-content/uploads/2023/04/5rights_DisruptedChildhood_FR_3.pdf

⁶ https://www.cai.gouv.qc.ca/uploads/pdfs/CAI_RAP_RP_Jeunes_Res.pdf, pp. 8-9

⁷ https://5rightsfoundation.com/wp-content/uploads/2023/04/5rights_DisruptedChildhood_FR_3.pdf

⁸ <https://5rightsfoundation.com/wp-content/uploads/2021/09/Pathways-how-digital-design-puts-children-at-risk.pdf>

En commercialisant l'attention des enfants, ces entreprises technologiques favorisent la croissance des réseaux au point que les enfants se retrouvent confrontés à des adultes inconnus et sont encouragés à publier et à partager sans relâche, ce qui donne à de nombreux enfants le sentiment que leur « vrai soi » n'est pas à la hauteur.⁹

Le témoignage de lanceurs d'alertes tels que Frances Haugen ou Arturo Béjar démontre comment les fournisseurs de services donnent sciemment la priorité à la croissance de leurs activités, alors même que leurs données internes attestent de l'étendue des répercussions sur les enfants.¹⁰ En l'absence de règles et de législations applicables, les entreprises font passer le profit avant la sécurité des enfants, même lorsque les preuves sont entre leurs mains et que le mal est clairement visible.

Pourtant, plutôt que d'assumer leur rôle dans la conception de produits sûrs par défaut, les entreprises technologiques renvoient la balle aux parents et enfants eux-mêmes, en promouvant de prétendues « solutions » tels que les contrôles parentaux et « l'autonomie des utilisateurs », via des fonctionnalités telles que les statistiques d'utilisation, le plafonnement du temps d'écran, ou les messages d'avertissement.¹¹

Or, ces mesures cosmétiques ne changent en rien le modèle commercial fondamental, qui vise à maintenir les enfants en ligne à tout prix. Comme si un parent débordé ou un enfant pouvait contrecarrer les tactiques d'équipes entières de spécialistes du comportement dont le travail consiste à maximiser l'engagement. Il ne fait donc aucun doute que l'essentiel de la responsabilité de la conception des produits et services numériques - et des dommages qu'ils causent - incombe entièrement aux entreprises qui construisent ces systèmes et en tirent profit.

Cette nécessité est appuyée par les résultats alarmants du ratissage sur les mécanismes de conception trompeuse coordonné par le Commissariat à la protection de la vie privée du Canada. En effet, 99 % des sites Web et des applications examinés emploient des stratégies de conception trompeuse.¹² Plus inquiétant encore, cette étude démontre que la conception trompeuse est beaucoup plus courante dans les services et produits numériques destinés aux enfants que sur ceux à l'intention de la population générale.¹³

Ces mêmes phénomènes se retrouvent jusque dans les salles de classe. Le Québec investit fortement dans le domaine des technologies éducatives (EdTech), avec un engagement notable de \$45 millions annoncé en 2018 pour doter chaque école primaire et secondaire

⁹ <https://5rightsfoundation.com/resource/pathways-how-digital-design-puts-children-at-risk/>, p. 4

¹⁰ <https://www.theguardian.com/technology/2021/oct/03/former-facebook-employee-frances-haugen-identifies-herself-as-whistleblower>

¹¹ https://5rightsfoundation.com/wp-content/uploads/2023/04/5rights_DisruptedChildhood_FR_3.pdf

¹² <https://www.priv.gc.ca/media/6298/cpvp-gpen-2024-fra.pdf>, p. 5

¹³ <https://www.priv.gc.ca/media/6298/cpvp-gpen-2024-fra.pdf>, p. 21

d'appareils technologiques.¹⁴ Or, les technologies éducatives exposent les enfants à de sérieux risques.¹⁵

La recherche montre que les technologies éducatives récoltent systématiquement les données des enfants, non pas pour améliorer l'apprentissage, mais pour alimenter un écosystème commercial où les informations personnelles des enfants deviennent une commodité. Au lieu d'être utilisées à des fins éducatives, ces données sont réaffectées à des fins lucratives, utilisées pour établir des profils détaillés d'enfants et, dans la plupart des cas, partagées avec des sociétés de technologie publicitaire pour affiner le ciblage et personnaliser les recommandations. L'éducation, un espace censé nourrir et protéger les enfants, est en réalité *un marché où leurs droits et leurs intérêts supérieurs sont secondaires par rapport aux gains commerciaux.*

Human Rights Watch a mis en lumière l'ampleur de cette exploitation, révélant que la majorité des 163 produits EdTech examinés surveillaient activement les enfants ou avaient la capacité de les suivre secrètement, sans leur consentement ni celui de leurs parents.¹⁶

Afin d'adresser les effets de l'exposition aux écrans judicieusement identifiés par la CSESJ, il est impératif d'agir à la source du problème, et de faire porter la responsabilité aux entreprises technologiques, quelles qu'elles soient, qu'il s'agisse de réseaux sociaux, d'EdTechs ou de jeux en ligne.

Les droits de l'enfant en relation avec l'environnement numérique

La *Convention des Nations Unies relative aux droits de l'enfant* reconnaît les vulnérabilités et besoins spécifiques des enfants, et affirme leurs droits supplémentaires. Ratifiée par les gouvernements du Québec et du Canada en 1991,¹⁷ cette convention les engage à appliquer et à respecter ses principes pour tous les enfants sur leurs territoires. Plus récemment, le Comité des droits de l'enfant a clarifié l'application de ces droits dans le contexte numérique à travers son Observation générale n° 25 soulignant ainsi l'importance de protéger les enfants dans le monde numérique¹⁸ et de veiller à ce que les entreprises y respectent leurs obligations¹⁹. Cependant, comme l'affirment les *commissaires fédéral, provinciaux et territoriaux à la protection de la vie privée et des ombuds responsables de la protection de*

¹⁴ <https://www.journaldequebec.com/2018/05/30/75-m-pour-des-appareils-technologiques-dans-les-ecoles-du-quebec>

¹⁵ http://eprints.lse.ac.uk/119736/1/Problems_with_data_governance_in_UK_schools.pdf

¹⁶ https://www.hrw.org/sites/default/files/media_2022/07/French_EdTech%20Report_Sum%26Recs.pdf

¹⁷ <https://www.cdpcj.qc.ca/fr/vos-droits/lois-qui-protègent-vos-droits/convention-relative-aux-droits-de-lenfant>.

¹⁸ <https://www.ohchr.org/fr/documents/general-comments-and-recommendations/general-comment-no-25-2021-childrens-rights-relation>, pars. 4, 14, et 82

¹⁹ <https://www.ohchr.org/fr/documents/general-comments-and-recommendations/general-comment-no-25-2021-childrens-rights-relation>, par. 35

la vie privée dans leur résolution conjointe d'octobre 2023, « il y a encore du travail à faire au Canada pour faire en sorte que les jeunes soient protégés de ces préjudices grâce à des mesures législatives faisant de leur intérêt supérieur une considération primordiale dans le développement de produits et services qui les concernent ou les affectent. »²⁰. Par conséquent, ceux-ci demandent aux gouvernements de mettre de l'avant l'intérêt supérieur des enfants afin de les protéger contre l'exploitation commerciale et l'utilisation de leurs données personnelles dans le but d'influencer leurs comportements. Particulièrement, ceux-ci recommandent les réformes législatives suivantes²¹ :

1. Intégrer la protection des renseignements personnels des jeunes et leur intérêt supérieur dès la conception
2. Être transparent
3. Définir des paramètres qui protègent la vie privée par défaut et désactiver le suivi et le profilage
4. Rejeter les pratiques trompeuses
5. Limiter la communication de renseignements personnels à des tiers
6. Permettre la suppression ou la désindexation et limiter la conservation
7. Faciliter l'accès aux renseignements personnels et à la rectification de ceux-ci

À l'inverse de la conception persuasive, la conception adaptée à l'âge permet de créer des services et produits numériques minimisant les risques pour les enfants, tout en maximisant les opportunités qui s'offrent à eux dans l'environnement numérique. Au Royaume-Uni, le code de conception adaptée à l'âge (*Age Appropriate Design Code*) est entré en vigueur en 2020, créant ainsi le premier régime de protection de la vie privée dès la conception envisagé spécialement pour les enfants. Ce code a entraîné d'importants changements de différents services en ligne réduisant leur toxicité pour les enfants. Aujourd'hui, des législateurs du monde entier s'inspirent de ce code et cherchent à introduire des mesures similaires dans leurs propres pays, témoignant d'une volonté globale de renforcer la protection des enfants à l'ère numérique.²²

²⁰ https://www.priv.gc.ca/fr/a-propos-du-commissariat/ce-que-nous-faisons/collaboration-avec-les-provinces-et-les-territoires/resolutions-conjointes-avec-les-provinces-et-territoires/res_231005_01/

²¹ https://www.priv.gc.ca/fr/a-propos-du-commissariat/ce-que-nous-faisons/collaboration-avec-les-provinces-et-les-territoires/resolutions-conjointes-avec-les-provinces-et-territoires/res_231005_01/

²² <https://5rightsfoundation.com/resource/childrens-data-protection-a-comparative-international-mapping/>

En pratique, les lois visant à encourager la conception adaptée à l'âge ont des effets directs.²³ Selon une étude de *Children and Screens*, tous les réseaux sociaux examinés ont apportés des changements pour améliorer la gestion du temps d'écran suite à l'entrée en vigueur du code de conception adaptée à l'âge.²⁴ **Non seulement est-il faisable d'agir pour protéger les enfants de l'exploitation commerciale par les entreprises technologiques, il est également démontré que ces mesures sont efficaces.**

Étendue de la protection

Les droits de l'enfant doivent être protégés dans tous les produits et services numériques susceptibles d'être utilisés ou accédés par les enfants.

Les produits et services numériques concernés ne doivent pas être compris de manière étroite comme couvrant uniquement ceux dont l'utilisation est limitée aux adultes par leurs conditions générales. Au contraire, il est impératif de réglementer les produits et services numériques susceptibles d'être accessibles aux enfants. Cela inclut les produits et services numériques qui sont clairement attrayants pour les enfants, qui font l'objet d'une promotion auprès des enfants, qui sont similaires à des services connus pour être utilisés par les enfants, ou dont l'étude de marché a identifié les moins de 18 ans comme public.²⁵

En outre, un produit ou un service numérique doit être considéré comme accessible aux enfants si le fournisseur sait que certains de ses utilisateurs sont des enfants. Même sans déclaration explicite, les fournisseurs de produits et services numériques connaissent souvent l'âge des enfants grâce aux données qu'ils ont recueillies sur eux – principalement à des fins de publicité ciblée.²⁶

Mesures de vérification de l'âge

Toutefois, lorsqu'une entreprise technologique propose un produit qui n'est pas conçu pour les enfants ou refuse de fournir des produits et services numériques qui respectent leurs droits, elle doit s'assurer que les enfants ne puissent pas y accéder. Pour ce faire, elle doit

²³ [https://5rightsfoundation.com/wp-content/uploads/2024/08/Impact of regulation on children DFC Research report May 2024-1.pdf](https://5rightsfoundation.com/wp-content/uploads/2024/08/Impact%20of%20regulation%20on%20children%20DFC%20Research%20report%20May%202024-1.pdf), p. 68

²⁴ <https://www.childrenandscreens.org/wp-content/uploads/2024/03/Children-and-Screens-UK-AADC-Impact-Assessment.pdf>, p. 12

²⁵ Voir, par exemple : <https://5rightsfoundation.com/resource/cen-cenelec-workshop-agreement-18016-age-appropriate-digital-services-framework/>, Sections 5 et 8; <https://ico.org.uk/for-organisations/uk-gdpr-guidance-and-resources/childrens-information/childrens-code-guidance-and-resources/age-appropriate-design-a-code-of-practice-for-online-services/services-covered-by-this-code/>; <https://www.ftc.gov/business-guidance/resources/complying-coppa-frequently-asked-questions#D.%20Websites%20and%20Online%20Services>.

²⁶ <https://5rightsfoundation.com/resource/pathways-how-digital-design-puts-children-at-risk/>, p. 84

mettre en place des mesures de vérification de l'âge proportionnées, qui préservent la vie privée et respectent les droits de l'enfant.

Cependant, la vérification de l'âge ne doit pas être considérée comme une solution miracle ou un raccourci pour adapter le monde numérique aux enfants. La vérification de l'âge n'empêche pas les enfants d'être exposés à des préjudices en ligne ; elle informe simplement un fournisseur de services qu'un utilisateur est un enfant ou, peut-être plus précisément, elle garantit que le secteur ne continue pas à ignorer la présence d'enfants sur ses produits et services numériques.²⁷

Il existe un ensemble de bonnes pratiques internationales pour la vérification de l'âge dans le respect de la vie privée et des droits de l'enfant. Celles-ci sont inscrites dans la norme IEEE 2089.1-2024 relative à la vérification de l'âge en ligne²⁸ :

- i. Protéger la vie privée des utilisateurs conformément aux lois applicables, y compris les lois et obligations en matière de protection des données, en particulier le principe selon lequel la quantité minimale de données nécessaires est collectée ;
- ii. Être proportionné aux risques découlant du produit ou du service et à l'objectif du système de vérification de l'âge ;
- iii. Offrir des fonctionnalités adaptées à la capacité et à l'âge de l'enfant susceptible d'utiliser le service ;
- iv. Être sécurisées et empêcher toute divulgation non autorisée ou toute atteinte à la sécurité ;
- v. Ne pas utiliser à d'autres fins les données recueillies dans le cadre du système de garantie de l'âge ;
- vi. Fournir des mécanismes et des recours appropriés permettant aux utilisateurs de contester ou de modifier les décisions si leur âge est identifié de manière erronée ;
- vii. Être accessible et inclusif pour les utilisateurs présentant des caractéristiques protégées ;
- viii. Ne pas restreindre indûment l'accès des enfants aux services auxquels ils devraient raisonnablement avoir accès, par exemple les services d'information, de santé et d'éducation ;
- ix. Fournir des informations suffisantes et significatives pour qu'un utilisateur comprenne son fonctionnement, dans un format et une langue dont on peut

²⁷ https://5rightsfoundation.com/wp-content/uploads/2024/09/But_How_Do_They_Know_It_is_a_Child-1.pdf, p. 4

²⁸ <https://5rightsfoundation.com/resource/ieee-2089-1-2024-ieee-standard-for-online-age-verification/>, art. X(b)

raisonnablement attendre qu'il les comprenne, y compris s'il s'agit d'un enfant ;

- x. Assurer efficacement l'âge réel ou la tranche d'âge d'un utilisateur, le cas échéant ;
- xi. Ne pas compter uniquement sur les utilisateurs pour fournir des informations exactes.

Recommandations

Le Québec a mis en place diverses mesures pour protéger l'intérêt supérieur de l'enfant tel que l'interdiction de la vente d'alcool et de tabac, ainsi que l'interdiction de la publicité commerciale aux enfants de moins de 13 ans.²⁹ **Il est essentiel que cet entrain visant à protéger les enfants de toute exploitation commerciale soit étendu dans le monde numérique.**

Pour remédier aux problèmes discutés ci-dessus et égaliser l'asymétrie de pouvoir entre les entreprises technologiques et les enfants qui utilisent leurs produits et services numériques, il est essentiel que la CSESJ oriente son attention sur les modèles commerciaux de ces entreprises. Ce sont effectivement ceux-ci qui motivent les entreprises technologiques à employer des techniques de conception persuasive qui sont à l'origine de nombre des effets péjoratifs identifiés par la CSESJ.

En particulier, 5Rights recommande à la CSESJ de considérer les points suivants :

1. Adopter des réformes législatives visant à s'assurer que les produits et services numériques auxquels les enfants sont susceptibles d'avoir accès ont le devoir de respecter l'ensemble de leurs droits et leur intérêt supérieur, sur la base de la Convention relative aux droits de l'enfant et de l'Observation générale n° 25 sur les droits de l'enfant en relation avec l'environnement numérique.
2. Tout comme la Commission d'accès à l'information du Québec, nous sommes d'avis que la *Loi modernisant des dispositions législatives en matière de protection des renseignements personnels* (« Loi 25 ») protège les droits de l'enfant dans le monde numérique de manière insuffisante. Notamment, elle n'exige pas l'adaptation des informations données à l'âge de l'enfant, n'impose pas la réalisation d'une analyse d'impact lorsque des renseignements personnels d'enfants sont impliqués et n'interdit pas la publicité ciblée ni l'utilisation des renseignements personnels

²⁹ https://www.cai.gouv.qc.ca/uploads/Actualités/2022-12-12_DOC-2.pdf?gt=l'enfant, pp. 47-49

d'enfants à des fins nuisibles.³⁰ **La loi 25 devrait être amendée afin de prendre en compte l'éventail complet des droits de l'enfant et les protéger de l'intégralité des risques numériques liés à leurs renseignements personnels.**

3. Protéger les enfants contre l'exploitation commerciale et l'utilisation de leurs données personnelles, notamment dans le but d'influencer ou manipuler leurs comportements dans l'environnement numérique ; y compris en imposant l'adhésion aux principes de conception adaptée à l'âge et un niveau élevé de protection de la vie privée, de la sécurité, et de la sûreté dès la conception et par défaut.
4. Veiller à ce que la portée de la protection et de l'atténuation des risques ne se limite pas aux contenus préjudiciables et tienne compte de l'ensemble des risques encourus par les enfants, en particulier les risques liés aux contenus, aux contacts, aux comportements et aux contrats.
 - Si certains services et produits numériques ne peuvent garantir des protections adaptées à l'âge, exiger qu'ils emploient des méthodes de vérification de l'âge conforme avec la norme IEEE 2089.1-2024 afin d'y empêcher l'accès aux enfants, de manière proportionnée, tout en respectant leur droits et leur vie privée.

³⁰ https://www.cai.gouv.qc.ca/uploads/Actualités/2022-12-12_DOC-2.pdf?gt=l'enfant, pp. 93-96