



Protéger les enfants contre les contenus préjudiciables

Andrea Millwood Hargrave
pour le Groupe de spécialistes sur les droits de l'Homme
dans la société de l'information (MC-S-IS)

Protéger les enfants contre les contenus préjudiciables

Rapport préparé par Andrea Millwood Hargrave pour le Groupe de spécialistes sur les droits de l'Homme dans la société de l'information

**Direction générale des droits de l'Homme et des affaires juridiques
Conseil de l'Europe
Strasbourg, juin 2009**

English edition: *Preparation of a standard-setting instrument for the protection of minors from harmful content*

Les vues exprimées dans ce rapport sont de la responsabilité de l'auteur et ne reflètent pas nécessairement la ligne officielle du Conseil de l'Europe

Direction générale des droits de l'Homme et des affaires juridiques
Conseil de l'Europe
F-67075 Strasbourg Cedex
<http://www.coe.int/>

© Conseil de l'Europe 2009
Imprimé dans les ateliers du Conseil de l'Europe

Table des matières

Objectif et champ d'application	5
Les preuves	5
Résumé général	5
Définitions	6
Différences au niveau des appareils	6
Internet	8
Résumé	8
Preuves scientifiques	8
Jeux vidéo	11
Résumé	11
Preuves scientifiques	12
Mesures de protection non juridiques	14
Résumé	14
Preuves scientifiques	14
Observations finales	15
Annexe. Instrument normatif pour la protection des mineurs contre les contenus préjudiciables	15
Projet de recommandation : Promouvoir un niveau paneuropéen de protection des mineurs contre les contenus préjudiciables dans leur utilisation des technologies et services nouveaux et de l'Internet.	15

Objectif et champ d'application

Pour donner suite aux conclusions du Plan d'action de Kyiv (voir les points 17, 19 et 23), le MC-S-IS a entrepris d'élaborer un instrument normatif qui favorisera une approche paneuropéenne cohérente de la protection des mineurs contre les contenus préjudiciables diffusés par les nouvelles technologies de communication. L'instrument devra également être fidèle aux principes clés du Conseil, à savoir la liberté d'expression et la libre circulation de l'information.

La première partie du rapport établit la nécessité d'un tel instrument. Elle présente ainsi :

- » Les définitions applicables
- » Les preuves du caractère potentiellement ou effectivement préjudiciable des nouvelles technologies de communication pour les enfants
- » Une brève description de certaines mesures non juridiques qui sont actuellement mises en œuvre afin de protéger les enfants de préjudices potentiels.

Il importe de noter que les recherches empiriques présentent de nombreuses lacunes, en particulier s'agissant des nouvelles technologies de communication. La plupart des « preuves » sont anecdotiques, et c'est là un aspect qu'il

convient de garder à l'esprit lorsque l'on prend des décisions politiques en la matière.

Le rapport ne traite pas de la question importante de l'éducation aux médias et à la communication. Celle-ci est abordée par le Conseil de l'Europe dans d'autres domaines (voir par exemple la Recommandation Rec (2006) 12 sur la responsabilisation et l'autonomisation des enfants dans le nouvel environnement de l'information et de la communication). L'auteur insiste sur son importance et sur le rôle qu'elle sera amenée à jouer dans la protection des mineurs contre des préjudices éventuels.

L'auteur met également l'accent sur le corpus croissant de recherches portant sur l'efficacité de différentes formes de médiation parentale. Cet aspect doit toutefois être vu, en l'occurrence, comme relevant du concept plus large d'éducation aux médias et à la communication, ce qui illustre d'ailleurs l'importance de responsabiliser également les adultes à cet égard.

Le rapport n'aborde pas les questions de santé publique telles que l'éventualité d'un préjudice physique causé par des contenus multimédia favorisant l'épilepsie, ou encore les conséquen-

ces possibles de l'utilisation de téléphones mobiles. Il n'examine pas non plus les risques encourus par le consommateur, notamment financiers, alors que ceux-ci sont clairement matière à préoccupation.

On notera qu'il n'est pas question ici d'évoquer les avantages des nouvelles technologies de communication, puisque cela n'entre pas dans le cadre du présent rapport. Cependant, l'auteur est résolument en faveur de ces technologies et les recommandations formulées ici le sont dans un esprit de précaution, dans le but de rendre leur utilisation plus sûre, et non d'en limiter l'accès. Elle est d'ailleurs consciente que le Conseil de l'Europe et ses Etats membres partagent clairement cette aspiration et renvoie le lecteur à la Déclaration du Comité des Ministres sur les droits de l'homme et l'état de droit dans la société de l'information (2005).

La deuxième partie du rapport ébauche un projet d'instrument normatif, présenté sous la forme d'un projet de recommandation, pour discussion avec le Groupe de spécialistes sur les droits de l'homme dans la société de l'information (MC-S-IS).

Les preuves

Résumé général

Jusqu'à récemment, il était facile de réglementer les contenus diffusés aux utilisateurs, et notamment aux enfants. Mais les nouvelles technologies de communication compliquent aujourd'hui les choses, avant tout :

- » En élargissant le choix des contenus tout en les rendant plus abordables et accessibles grâce aux technologies de distribution numérique ; et
- » En augmentant le contrôle que l'utilisateur exerce sur le moment et l'endroit où il accède au contenu choisi, y compris lorsque ledit utilisateur est un enfant.

Le Plan d'action de Kyiv reconnaît l'importance des nouveaux services et technologies de communication pour l'avenir des citoyens européens, mais il tient aussi compte du fait que les utilisateurs, afin de tirer le meilleur parti de ces nouvelles possibilités, doivent être éduqués de manière à en avoir un usage aussi sûr que possible. Les risques potentiels de préjudice à l'enfant existent aussi – et parfois de façon exacerbée – dans les nouvelles technologies de communication, et ce chapitre du rapport en détaille les modalités.

Il est prouvé que :

- » Les enfants peuvent courir un risque de préjudice s'ils accèdent à des contenus inappropriés ou nouent des contacts indus par l'intermédiaire de l'Internet
- » Si l'on mesure encore mal les effets nocifs des jeux vidéo, il suffit d'extrapoler le corpus relativement conséquent d'études sur la télévision pour arriver à la conclusion que les législateurs et le grand public devraient avoir conscience des risques éventuellement encourus par les individus qui s'adonnent à ce type d'activités
- » L'industrie et les groupes de la société civile devraient être encouragés à prendre part à la réglementation de

leurs technologies et services, tout en veillant au respect des droits fondamentaux.

Ce rapport vise donc à apporter les éléments nécessaires pour déterminer quelle pourrait être la contribution des Etats membres afin de promouvoir et d'encourager un environnement qui protège les enfants contre les préjudices et les risques de préjudice. Il ne tient pas compte des spécificités culturelles, préférant élaborer un instrument qui puisse être appliqué dans toute l'Europe, par tous les Etats, de telle sorte que les frontières géographiques ne fassent pas obstacle à la protection de l'enfance.

L'instrument normatif a pour but de refléter chacun de ces faisceaux de preuves tout en constituant un cadre qui n'accable pas un secteur donné (par exemple l'industrie) mais reconnaisse les avantages d'une citoyenneté assez forte, informée et responsabilisée pour prendre toute la place qui lui revient dans l'environnement des nouvelles technologies de communication.

Définitions

Préjudice

Préjudice : dégât matériel, effet nuisible réel ou potentiel

Ce rapport traite des éléments préjudiciables distincts des contenus généralement illicites tels que l'atteinte aux bonnes mœurs, les images pédophiles, l'incitation à la haine raciale, etc. Cependant, même le caractère illicite n'est pas toujours aisé à établir, différents Etats membres appliquant différents critères pour différencier ce qui est illicite de ce qui est préjudiciable. Un examen récent des études disponibles sur les aspects du préjudice observe que l'essentiel des données repose sur des suppositions et des interprétations. La définition ci-dessus a en tout cas le mérite de faire référence aux effets nuisibles tant réels que potentiels, en conséquence de quoi le préjudice peut être abordé en termes d'incidences possibles sur le comportement et les attitudes.

Il convient de noter que l'auteur, tout comme sa collègue, Sonia Livingstone, avance que certains contenus choquants peuvent être considérés comme préjudiciables si leur nature et le choc qu'ils provoquent sont susceptibles d'avoir un effet durable – comme la promotion de stéréotypes ou la désinformation¹.

La directive de l'Union européenne sur les services de médias audiovisuels, nouvellement adoptée (et qui reste à appliquer au moment de la rédaction de ce rapport), parle de la « protection de l'épanouissement physique, mental et moral des mineurs et de la dignité humaine ». Cela suggère que le préjudice peut être pensé à la lumière de toutes ces variables.²

Nouvelles technologies de la communication

Cette expression est entendue comme englobant toutes les nouvelles technologies et tous les mécanismes de diffusion qui permettent qu'un contenu médiatique soit reçu par des enfants et des jeunes. Il est à noter que les études disponibles sur les plus récentes de ces technologies (comme les sites à contenus générés par les utilisateurs) sont souvent limitées et que, dans bien des cas, les hypothèses avancées extrapolent à partir des plate-formes traditionnelles (ou moins « récentes », telles que l'Internet fixe).

On peut supposer que ce développement rapide – casse-tête du législateur – lance un défi considérable à ceux qui sont plus directement responsables d'accompagner les enfants et les jeunes dans leur exploration des nouvelles technologies de communication.

En ce qui concerne les contenus reçus, il y a trois aspects qui rendent l'évolution particulièrement rapide. Le premier réside dans le fait que l'Internet offre des possibilités inouïes en la matière. Le second est le passage d'une réception passive et linéaire à

l'interactivité (comme les contenus générés par les utilisateurs sur des sites tels que YouTube, ou encore les éléments transmis sur des sites de réseau social tels que Bebo, tous deux très populaires chez les jeunes). Le troisième a trait à la transition d'une diffusion médiatique fixe (et donc probablement plus facile à régler) à la mobilité (grâce à la téléphonie mobile et aux réseaux sans fil, par exemple).

Différences au niveau des appareils³

Il est utile de chercher à comprendre pourquoi ces changements technologiques sont importants. L'usage qui est fait d'un contenu varie considérablement selon le type d'appareil utilisé et le contexte de réception. Il existe par conséquent des différences, et l'on aurait tort de penser que tous les enseignements tirés dans un cas (l'ordinateur personnel et l'Internet) sont transposables à l'autre (le téléphone portable et les services de diffusion mobile).

Parmi les différences majeures, on peut citer les suivantes :

» **Les téléphones mobiles et autres appareils portables sont généralement personnels**, alors que les ordinateurs à domicile sont souvent en usage partagé.

» **L'accès par tranche démographique.** Des recherches effectuées en Nouvelle-Zélande ont montré que pratiquement trois quarts (73 %) des jeunes âgés de 12 à 19 ans possèdent un téléphone mobile⁴. Au Royaume-Uni, 65 % des 8-15 ans ont un téléphone, et le pourcentage atteint 82 % chez les 12-15 ans⁵.

» **Le manque de supervision.** Le caractère extrêmement privé des téléphones mobiles implique qu'ils sont moins susceptibles d'être supervisés, alors que l'ordinateur personnel peut être placé dans un endroit plus exposé de la maison et l'historique des sites visités plus aisément consulté, par

1. Millwood Hargrave A. et Livingstone S. (2006), *Harm and Offence in Media Content: A review of the Evidence*, Intellect.

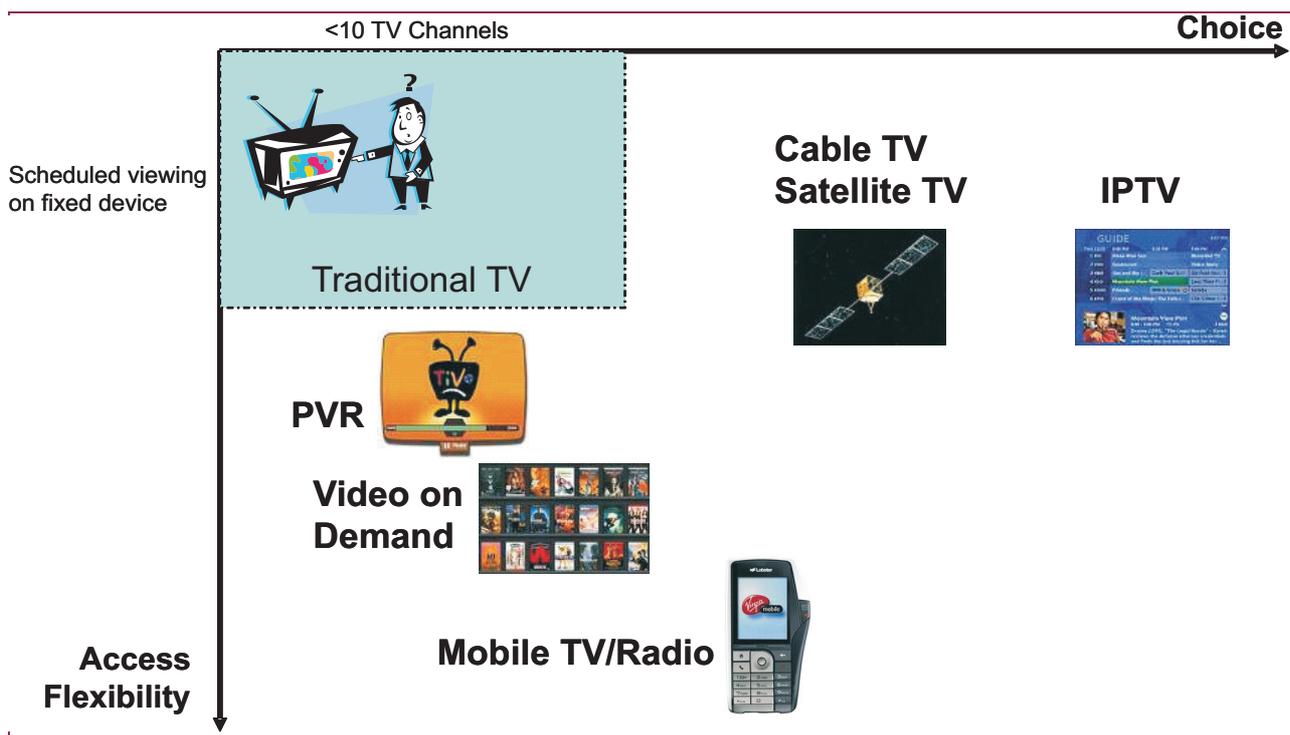
2. Amended Television without Frontiers Directive – consolidated text P17 (2007), http://ec.europa.eu/information_society/newsroom/cf/itemdetail.cfm?item_id=2343.

3. Cette partie est extraite de Millwood Hargrave Ltd, *Issues facing broadcast regulation*.

4. Internet Safety Group (2005), *The Text Generation: Mobile Phones and New Zealand Youth*.

5. Ofcom (2006) *Media literacy Audit: Report on media literacy among children*, Ofcom.

Figure 1. Choix et flexibilité accrues par les nouvelles plate-formes numériques*



* Extrait de Millwood Hargrave Ltd. Issues facing broadcast regulation <http://www.bsa.govt.nz/publications/IssuesBroadcastContent-2.pdf>, 2007.

exemple. En outre, dans certains pays, les jeunes ont tendance à disposer de forfaits prépayés (70 % des jeunes britanniques) plutôt que de contrats mensualisés qui s'accompagnent de factures détaillées. Cela rend également le contrôle parental plus ardu.

» **Le point de contrôle.** Le fournisseur de services Internet, souvent par l'intermédiaire d'organismes liés au secteur, permet un certain contrôle sur le type de contenus accessibles en proposant l'application de filtres spécifiques. Pour l'opérateur de téléphonie mobile offrant un accès au Web en dehors de son propre portail, il existe encore assez peu de systèmes qui donnent la possibilité de restreindre la navigation. Si la vérification de l'âge est envisageable, elle n'est toutefois pas encore largement pratiquée, même si des opérateurs comme Orange et Vodafone seraient en train de mettre au point des modèles globaux visant à répondre aux besoins de protection de l'enfance.

» **Le partage de fichiers.** Si l'on s'inquiète des possibilités de partage de données par le biais de téléphones mobiles (préoccupation mise sous les

feux de l'actualité par le phénomène tristement célèbre du « happy slapping » ou les cas d'agressions filmées et diffusées à l'aide de téléphones portables), les plate-formes mobiles sont toutefois incapables, pour l'heure, de concurrencer les tarifs et performances des connexions à haut débit disponibles sur PC. Cela dit, l'arrivée d'appareils tels que la Playstation portable et les progrès constants des technologies de réseaux sans fil faciliteront bientôt un meilleur accès mobile à l'Internet.

» **Les mauvaises rencontres.** Le risque de voir des pédophiles se servir des forums de discussion pour attirer des victimes pose déjà problème avec l'Internet fixe, mais l'utilisation des téléphones mobiles tend à aggraver la menace, étant donné que la surveillance parentale s'en trouve affaiblie.

Preuves scientifiques

L'auteur, avec sa collègue, a récemment mis à jour un recensement des preuves scientifiques du préjudice occasionné par l'Internet et les jeux, en particulier. Ces travaux sont parti-

nents dans le cadre du présent rapport, car ils produisent des preuves brutes des types de préjudice dont les enfants et les jeunes peuvent souffrir à cause des contenus et possibilités d'accès disponibles grâce à des nouvelles technologies de communication qui sont en constante évolution. Certaines de ces études, en particulier celles qui ont trait à l'Europe ou concernent très directement les objectifs de ce rapport, sont résumées ici.

Il importe toutefois de noter que l'essentiel des recherches est plutôt limité, du fait que le domaine est relativement nouveau ou – comme avec les jeux vidéo – que la technologie évolue si rapidement que la recherche (en particulier académique) ne peut pas suivre.

Ainsi, nombre des préoccupations exprimées s'inspirent de problèmes soulevés par les médias « classiques », tels que la télévision, qui sont extrapolés aux nouveaux médias. On peut juger que cette démarche n'est pas justifiée, mais la base de recherche n'est pas assez développée à l'heure actuelle pour qu'il soit possible d'émettre un tel jugement.

Internet

Résumé

► L'enquête Mediapro (2006) a interrogé 7393 jeunes âgés de 12 à 18 ans dans 9 pays européens et au Québec ; elle a constaté une utilisation intensive de l'Internet à des fins variées⁶ (voir le Tableau 1, ci-dessous).

► Au moment du travail de terrain (septembre 2005-mars 2006), l'utilisation de moteurs de recherche était presque universelle, alors que la messagerie instantanée et le courrier élec-

tronique étaient utilisés par plus de deux tiers de l'échantillon. Cependant, la création de contenus et l'utilisation de site de réseau social étaient moins répandues ; or, ce sont justement les domaines qui suscitent depuis quelque temps la plus vive inquiétude.

6. Mediapro (2006) *The appropriation of new media by youth*, <http://www.mediapro.org/publications/finalreport.pdf>.

Tableau 1. Utilisation d'Internet par les jeunes

	Activités sur l'Internet (% parfois/souvent/très souvent)				
	Moteurs de recherche	Courrier électronique	Messagerie instantanée	Forums de discussion	Téléchargement
Belgique	95	74	81	28	58
Danemark	92	66	87	26	50
Estonie	90	69	88	33	73
France	94	97	69	32	49
Grèce	81	46	39	41	65
Italie	86	59	49	33	59
Pologne	91	62	75	34	67
Portugal	95	69	77	38	60
Royaume-Uni	98	81	78	20	60
Moyenne	91	66	71	32	60

► Il convient ici de distinguer entre les préjudices pouvant résulter de différentes formes de contenus accessibles sur l'Internet. Il y en a deux :

- Les contenus inappropriés (tels que la pornographie ; mais pas les contenus illégaux) et
- Les mauvaises rencontres (le harcèlement ou la prédation, par exemple).

► Comme suggéré plus haut, il y a des différences entre les contenus diffusés par l'Internet, qu'il soit fixe ou mobile/sans fil, et la télévision. Beaucoup estiment que l'accessibilité croissante de l'Internet, en particulier pour les jeunes, et son caractère abordable, anonyme et pratique peuvent accentuer les risques de préjudice.

► Il est vrai que les types de contenu et formes de médias potentiellement négatifs que l'on retrouve sur l'Internet ne sont pas en soi différents (comme le harcèlement, par exemple) de pratiques préjudiciables connues, mais les caractéristiques particulières de l'Internet les rendent potentiellement plus diffus et moins faciles à « contrôler ».

Preuves scientifiques

Contenus inappropriés

L'étude du groupe de réflexion Eurobarometer (2007), qui s'inscrit dans un ensemble d'études commandées par l'Union européenne, a interrogé des enfants âgés de 9 à 10 ans et de 12 à 14 ans dans 29 pays⁷. Elle est parvenue à la conclusion que les enfants s'inquiétaient plus des pertes financières et autres préjudices liés à l'ordinateur, comme les virus, que des contenus ou rencontres préjudiciables. Toutefois, lorsqu'on leur a posé la question, une partie des enfants a qualifié de perturbant le visionnage accidentel de sites violents ou pornographiques. Tous n'ont cependant pas déclaré ressentir l'événement comme regrettable ou choquant, certains exprimant même de la curiosité.

Cela dit, au Royaume-Uni, l'enquête d'Ofcom sur l'éducation des enfants aux médias (2006) a constaté que 16 % des 8-15 ans étaient déjà tombés, en

ligne, sur des contenus « dégoûtants, inquiétants ou effrayants »⁸.

L'incidence de tels contacts accidentels se retrouve dans de nombreux pays européens. Par exemple, il est ressorti d'un sondage mené auprès de 300 jeunes espagnols (12-25 ans) et de leurs parents (2006) que 37 % des répondants avaient déjà été sur des sites pornographiques, la plupart par accident⁹.

L'enquête nationale ICTS, aux Pays-Bas, qui portait sur un échantillon de 1 561 adolescents (13-18 ans) et 1 080 parents (2005-6), a constaté que 46 % des personnes interrogées avaient déjà vu des images à caractère sexuel en ligne, 39 % des images violentes, et que les filles en étaient plus ennuyées que les garçons¹⁰.

8. Ofcom (2006), *Media Literacy Audit: Report on media literacy amongst children*. London: Ofcom.

9. Grupo para el Estudio de Tendencias Sociales (2006), Coordinador: José Félix Tezanos. Dpto. Sociología III. Universidad Nacional de Educación a Distancia.

10. Marion Duimel et Jos de Haan (2006), *Nieuwe Links in het gezin: de digitale leefwereld van tieners en de rol van hun ouders* (Nouveaux liens dans la famille : le monde numérique des adolescents et le rôle de leurs parents), Den Haag: SCP.

En Pologne, un sondage en ligne réalisé auprès de 2559 jeunes âgés de 12 à 17 ans (2006) a produit les chiffres les plus élevés (71 %), ce qui donne à penser qu'un accès récent à ces médias peut créer des difficultés particulières, au plan social, s'il n'existe pas de moyens clairement définis qui permettent de réguler (soi-même) un tel accès¹¹.

▶ 71 % des utilisateurs de l'Internet avaient déjà consulté des sites pornographiques, la plupart par accident

▶ 51 % avaient déjà accédé à des contenus violents, là encore par accident, pour l'essentiel

▶ 29 % étaient déjà tombés sur des contenus xénophobes ou racistes.

Les données concernant d'autres pays, tels que les Etats-Unis ou l'Australie, suggèrent également des niveaux relativement élevés d'exposition à des contenus explicitement sexuels, bien que toutes les études ne tiennent pas compte du caractère accidentel ou non de la visite ni de la réaction provoquée par celle-ci.

Mauvaises rencontres

ECPAT International a compilé pour l'ONU (2005) un nombre significatif d'études afin de mettre au jour la menace que le cyberspace fait peser sur les enfants¹². L'examen réalisé montre que celui-ci peut être le théâtre de nombreux préjugés pour les enfants, et qu'il les expose à des risques certains – une fois encore, si le type de préjudice n'est pas forcément « nouveau », les caractéristiques particulières de l'Internet, comme par exemple la facilité d'accès, le rendent plus probable. Les travaux d'ECPAT ont montré que les risques peuvent être accrus par l'incapacité des enfants comme des parents à comprendre dans quelle mesure leur attitude en ligne influe sur les possibilités de préjudice futur – parmi lesquelles la prédation, le harcèlement ou encore l'agression contre soi-même.

11. Voir <http://www.childcentre.info/projects/internet/saferinternet/poland/dbaFile14112.pdf>.

12. Muir, D. (2005) *Violence against Children in Cyberspace: A contribution to the United Nations Study on Violence against Children*. Bangkok, Thaïlande: ECPAT International.

Au Royaume-Uni, des études réalisées par le CEOP (groupe spécial assez récent, parrainé par le gouvernement) dans les écoles en 2006 font ressortir que 25 % des enfants et des jeunes ont déjà rencontré dans la vie réelle une personne avec laquelle ils étaient d'abord entrés en contact en ligne. Le dernier rapport en date du CEOP¹³ indique la chose suivante :

« Il apparaît régulièrement dans les rapports que les enfants et les jeunes se mettent souvent en danger sur l'Internet en adoptant une attitude cybersexuelle dangereuse qui est susceptible d'appeler, de catalyser ou de faciliter d'une autre manière un scénario d'abus. » (CEOP, 2007 p. 12).

En Norvège, l'étude SAFT (acronyme anglais pour Faits et outils de sensibilisation à la sécurité) menée auprès de 888 jeunes gens âgés de 9 à 16 ans (2006) est parvenue aux conclusions suivantes¹⁴ :

▶ 34 % des personnes qui discutent en ligne (22 % pour l'ensemble des 9-16 ans) ont déjà été invitées à une entrevue dans le réel avec un individu rencontré sur l'Internet

▶ 22 % des personnes qui discutent en ligne (15 % pour l'ensemble des 9-16 ans) ont déjà rencontré dans la vie réelle une personne avec laquelle elles étaient d'abord entrées en contact en ligne ; il s'agit d'un chiffre légèrement inférieur à celui du Royaume-Uni, mais il est néanmoins plus élevé que dans la précédente étude conduite en Norvège en 2003.

Dans certains des pays européens où l'accès à l'Internet est en plein essor, comme en République tchèque, le nombre de rencontres réelles avec des inconnus croisés en ligne est encore plus élevé. Une enquête réalisée en République tchèque (2006) auprès de jeunes âgés de 12 à 17 ans et de leurs parents a montré que¹⁵ :

▶ 84 % des personnes qui se font des amis en ligne (49 % de l'ensemble

13. CEOP (2007). *Strategic overview 2006-7: Making every child matter ... everywhere*. London: Child Exploitation and Online Protection Centre.

14. Voir l'étude SAFT 2006. Résumé des conclusions à l'adresse suivante : <http://www.saftonline.org/PressReleases/2881/>.

15. Gemius (2006). *Children safety on the Internet. Final report for Czech Republic*. http://www.saferinternet.cz/data/articles/down_124.pdf.

des adolescents) communiquent leur adresse électronique, 73 % envoient leur photo, 60 % donnent leur numéro de téléphone et 23 % indiquent même l'adresse de leur domicile ou leur adresse postale

▶ 66 % déclarent être parfois invitées à rencontrer des inconnus et, parmi elles, 2 sur 3 acceptent. Presque 70 % se rendent seules au rendez-vous (22 % uniquement préviennent leurs parents ; pourtant, 63 % des parents disent que leur enfant ne donne pas suite à ce genre d'invitation).

En Bulgarie, l'étude intitulée « L'enfant sur la toile » (800 répondants de 12 à 17 ans hors ligne et 590 en ligne, 2006), a déterminé que¹⁶ :

▶ 38 % des utilisateurs de l'Internet ont déjà rencontré quelqu'un qu'ils ont connu en ligne

▶ 12 % font souvent l'objet de tentatives insistantes et malvenues de communiquer avec eux (souvent autour du sexe), et 20 % en ont fait l'expérience au moins une fois

▶ 4 utilisateurs sur 10 sont conscients des risques encourus à donner suite dans la vie réelle à un contact pris en ligne.

Ces études montrent qu'en dépit du fait que les gens sont sensibilisés aux dangers potentiels d'approfondir une relation avec des étrangers « rencontrés » en ligne, beaucoup de jeunes le font néanmoins.

Sites de réseau social

L'essor exceptionnel des sites de réseau social est un phénomène amplement commenté et l'on sait bien que Facebook, Bebo et MySpace sont des endroits où les jeunes se « rassemblent ». Des recherches sont maintenant disponibles sur les risques et préjudices potentiels de ces sites. L'ENISA (Agence européenne chargée de la sécurité des réseaux et de l'information) a publié une étude sur le sujet et met l'accent sur un certain nombre

16. Mancheva, G. (2006), "Child in the Net" national campaign. The National Centre for Studies of Public Opinion. 12 September 2006. Le rapport n'a pas été publié dans sa totalité, mais un résumé est consultable à l'adresse suivante : http://www.bnr.bg/RadioBulgaria/Emission_English/Theme_Lifestyle/Material/childinthenet.htm.

de menaces (commerciales, professionnelles et sociales/individuelles) générées par les sites de réseau social¹⁷. Celles-ci incluent l'usurpation d'identité, la traque numérique et le harcèlement informatique. Parmi les recommandations formulées dans l'étude, il est suggéré de sensibiliser le public à ces menaces et d'accroître la transparence des pratiques de gestion des données afin que les utilisateurs puissent mieux comprendre la manière dont les contenus sont stockés et l'usage qui peut en être fait. Cela dit, il apparaît que les jeunes ont souvent conscience des risques qu'ils courent mais ne prennent pas toujours, pour autant, les mesures de protection (techniques) à leur disposition.

Le motif de préoccupation principal, qui fait surtout l'objet d'études aux Etats-Unis, réside dans le fait que les jeunes diffusent un nombre considérable d'informations personnelles en ligne (voir, par exemple, les travaux de Lenhart et Madden dans le cadre du Pew Internet and American Life Project (2007)¹⁸). Pourtant, il est possible de configurer son profil de sorte que seuls les visiteurs « invités » puissent le consulter. Dans l'enquête irlandaise intitulée Anchor Watch Your Space, 82,5 % de l'échantillon des jeunes interrogés (10-20 ans) fréquentent des sites de réseau social, mais 71 % des répondants n'ont pas défini leur profil comme privé. Il convient toutefois de noter que c'est là un pourcentage particulièrement élevé.

Une enquête récente de Get Safe Online, au Royaume-Uni, a produit les résultats suivants :

« Plus de 10,8 millions de personnes à travers le Royaume-Uni sont inscrites sur un site de réseau social. Une sur quatre a déjà publié des informations personnelles ou confidentielles telles que son numéro de téléphone ou encore son adresse postale ou électronique sur son profil en ligne, s'exposant ainsi à une usurpation d'identité. L'enquête a également permis de constater que 13 % des utilisateurs de réseaux sociaux avaient déjà publié en ligne des infor-

mations ou photos d'autres personnes sans leur consentement. C'est chez les utilisateurs les plus jeunes que cette tendance est la plus marquée, 27 % des 18-24 ans admettant s'être déjà rendus coupables de ce genre d'écart. »¹⁹

Contenus générés par les utilisateurs

Si l'on s'intéresse aux conséquences potentiellement préjudiciables des contenus générés par les utilisateurs qui pourraient aboutir à un contact (comme par l'intermédiaire de YouTube), les recherches sont encore rares dans ce domaine et les débats revêtent un caractère anecdotique. Il est toutefois clair que certains des risques sont semblables à ceux des réseaux sociaux, mais que l'anonymat peut ici aggraver le problème.

Par exemple, les recherches montrent qu'une personne, lorsqu'elle reçoit des messages hostiles, intimidants ou haineux, ne sait pas toujours comment y répondre. Si cela peut n'être qu'offensant ou momentanément perturbant, il apparaît néanmoins qu'un harcèlement de ce genre, sur la durée, peut entraîner un préjudice émotionnel et mental. En outre, le harcèlement informatique garantit souvent l'anonymat de son auteur tout en divulguant l'identité de la victime ; il peut s'appuyer sur des images ainsi que sur des mots et propos blessants ; et il peut se propager rapidement dans un groupe, être relayé, voire manipulé.

Une fois encore, ces inquiétudes ne sont essentiellement que cela, des inquiétudes, qui ne se fondent pas sur des preuves directes, bien qu'il existe des études sur la prévalence du harcèlement informatique (qui sont abordées ici).

En Belgique, Deboelpaep (2006) a constaté que pratiquement deux tiers de son échantillon (64 %) qualifiaient le harcèlement informatique de problème significatif²⁰, alors qu'au Royaume-Uni, le rapport MSN sur ce thème (2006) a conclu que 11 % des 12-15 ans avaient déjà été victimes de harcèlement en ligne²¹.

En Irlande, l'enquête Anchor Watch Your Space a montré que 52 % des 375 répondants âgés de 10 à 20 ans avaient déjà été confrontés au harcèlement sur un site de réseau social, sans en être nécessairement eux-mêmes la victime²². Les preuves scientifiques ne sont pas claires – rien ne permet d'affirmer que les sites de réseau social accroissent le risque de harcèlement – mais, comme mentionné précédemment, ils facilitent seulement l'usage et complètent la gamme des techniques disponibles.

Au Royaume-Uni, Smith et al. (2006) ont conduit une étude auprès de 92 élèves âgés de 11 à 16 ans sur la question du harcèlement informatique²³. Ils sont parvenus aux conclusions suivantes :

- » un peu plus d'un élève sur cinq (22 %) a été victime de harcèlement informatique, les filles en étant plus fréquemment la cible que les garçons
- » près de la moitié de l'échantillon (46 %) déclare avoir connaissance du phénomène par la biais de photos/clips vidéo, 37 % mentionnent des appels téléphoniques et 29 % des messages textuels
- » le recours à des images/clips vidéos et à des appels téléphonique est considéré par les répondants comme ayant plus d'impact sur la victime que les formes classiques de harcèlement.

Certains éléments tendent à prouver que les réactions aux contenus « haineux » sont généralement plus empreintes de tolérance, sur la base de la liberté d'expression, bien que les individus puissent y voir une agression. On connaît encore assez peu la manière dont les groupes ciblés (des minorités ethniques, pour l'essentiel) réagissent à ces contenus.

21. MSN (2006) MSN Cyberbullying report: MSN. Voir <http://www.msn.co.uk/cyberbullying>.

22. *The Anchor Watch Your Space Survey: Survey of Irish Teenagers' Use of Social Networking Websites* (2007), Anchor Youth Centre, <http://www.watchyourspace.ie/article.aspx?id=7816>.

23. Smith, P., Mahdavi, J., Carvalho, M. and Tippett, N. (2006), *An investigation into cyberbullying, its forms, awareness and impact, and the relationship between age and gender in cyberbullying: A Report to the Anti-Bullying Alliance*, http://www.anti-bullyingalliance.org.uk/downloads/pdf/cyberbullyingreportfinal230106_000.pdf.

17. Voir http://www.enisa.europa.eu/doc/pdf/deliverables/enisa_pp_social_networks.pdf.

18. Lenhart, A. and M. Madden (2007), "Social Networking Websites and Teens: An Overview", Pew Internet and American Life Project, http://www.pewinternet.org/PPF/r/198/report_display.asp.

19. Voir <http://www.getsafeonline.org/nqcontent.cfm?id=1469>.

20. Deboelpaep, E.R. (2006), European Parliamentary Technology Assessment, *Cyberbullying among Youngsters in Flanders*, <http://www.viwtta.be/files/executive%20overview%20cyberbullying.pdf>.

Autres sites potentiellement préjudiciables

Les études sont assez limitées quant au préjudice potentiel causé par les sites qui traitent de l'anorexie ou du suicide, par exemple, et elles se contredisent souvent. Mishara et Weisstub (2007) examinent les difficultés juridiques et éthiques d'un contrôle des sites que l'on pourrait considérer comme encourageant au suicide²⁴. Ils notent que l'un des problèmes majeurs est l'absence de preuves scientifiques irréfutables, alors que les reportages prolifèrent dans les médias :

« Ces reportages spécifiques ne remplissent pas les critères d'une preuve scientifique établissant que des sites Internet poussent au suicide, mais ils suggèrent l'existence possible d'une relation de cause à effet. » (Mishara and Weisstub, 2007, p. 59)

Il ressort des études menées que les sites où l'on n'aborde pas les méthodes d'atteinte à sa propre intégrité physique semblent être plus facilement considérés comme bénéfiques. En Allemagne, une enquête réalisée en ligne par Winkel et al. (2005) indique que le soutien social apporté par les forums Internet est important, dès lors que l'on n'y discute pas des manières de se suicider²⁵.

Contenus Internet consultés sur des téléphones portables

Les progrès technologiques permettant de recevoir des contenus Internet

24. Mishara, B.L. and D.N. Weisstub (2007), "Ethical, Legal, and Practical Issues in the Control and Regulation of Suicide Promotion and Assistance over the Internet", *Suicide and Life-Threatening Behavior*, 37 (1), pp. 58-65.

25. Winkel, S., G. Groen and F. Petermann (2005), "Social Support in Suicide Forums", *Praxis Der Kinderpsychologie Und Kinderpsychiatrie*, 54 (9), pp. 714-727.

sur son téléphone accentuent les préoccupations liées au respect de la vie privée (le portable est un outil personnel et très privé pour les jeunes) et à la mobilité (il est plus difficile de contrôler ce qui est vu/utilisé). En raison de contraintes financières, les jeunes utilisent assez peu leur téléphone portable pour accéder à l'Internet, mais cela va sûrement changer et le législateur doit en être conscient.

Dans son rapport élaboré à la suite de ses consultations sur la sécurité des enfants et les services de téléphonie mobile, l'Union européenne fait état de ces préoccupations, mentionnées par les organisations de protection de l'enfance, et cite des exemples :

« Une association de protection de l'enfance signale que "le caractère personnel et privé de l'appareil fait qu'il joue un rôle dans la plupart, sinon la totalité, des cas de prédation au Royaume-Uni, en tant que technologie utilisée dans la 'dernière phase' du processus de prédation". La même association précise qu'il "y a des cas où le prédateur envoie à l'enfant des crédits pour son téléphone (voire directement un autre téléphone) afin de maintenir une communication personnelle et secrète" » (Union européenne, 2007, p. 5).

Toutefois, un examen complet des recherches publiées dans ce domaine montre qu'elles sont assez inégales, et l'auteur souligne qu'il convient d'approfondir l'analyse lorsque l'on cherche à savoir si le préjudice potentiel, par exemple du harcèlement par téléphone portable, est plus important que les autres formes de harcèlement :

« il existe en fait peu d'études systématiques qui... s'efforcent de déterminer si différents types de harcèlement informatique sont effectivement vécus comme plus pernicieux que le harcèlement physique ou le harcèlement verbal direct » (Haddon, 2007, p. 15)²⁶.

Il y a donc encore beaucoup à faire en termes de recherche et l'Union européenne a lancé un processus de consultation sur les technologies en ligne pour les enfants, qui suggère un certain nombre de pistes de recherche²⁷ :

» L'importance du contexte plus général dans les conséquences de la communication en ligne et le besoin d'études longitudinales

» Améliorer la compréhension du risque dans la relation entre les mondes numérique et réel

» L'impact des incidents en ligne : comment la communication en ligne complète les abus commis par des méthodes classiques ; davantage de données sur les types, méthodes et fréquences ; et le traçage des cas d'abus d'enfant en ligne

» Identifier quels types de sites Web attirent à la fois les enfants et les prédateurs adultes

» Le lien (émergeant) entre dépression et prédation, tant chez l'agresseur que chez la victime

» Les risques qui se transforment en préjudice réel pour les enfants ; la nature précise des conséquences préjudiciables

» Mesurer le degré de confiance dans la communication transgénérationnelle

» Réaliser un audit des contenus en ligne destinés aux enfants (Union européenne, 2007, p. 9)

26. Haddon, L. (2007) *Concerns about children and mobile phone communications: A review of academic research*, DWRC.

27. Voir http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/docs/public_consultation_prog/pc_2007_info_fr.pdf.

Jeux vidéo

Résumé

» Une étude menée en Europe par la firme d'études de marché Nielsen, en 2007, a montré que les PC sont la plate-forme la plus communément utilisée pour jouer à des jeux vidéo

(72 %), suivie par la PS2 (50 %). Dans certains pays, la pratique des jeux est très intensive – et les Lettons ont l'avantage sur les Britanniques en la matière (50 % des répondants lettons

déclarant jouer plus de 11 heures, contre 28 % au Royaume-Uni).

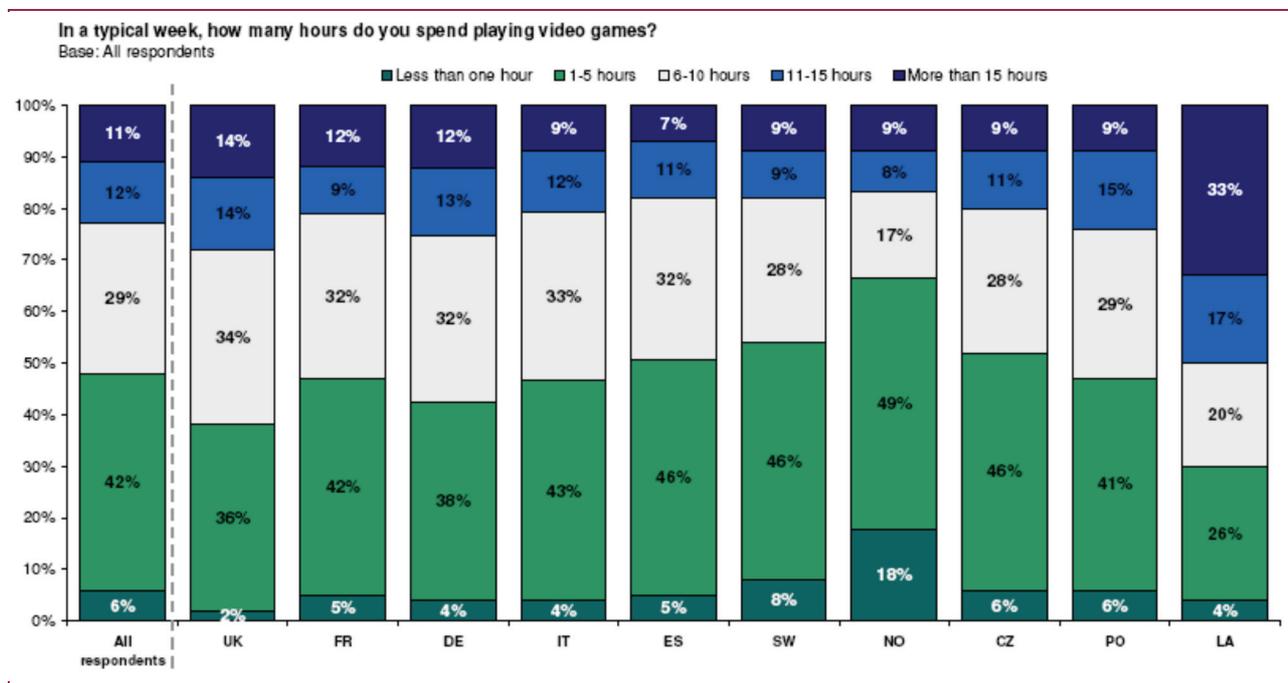
» Les données démographiques recueillies sur les joueurs en Europe montrent aussi que ces derniers appartiennent à des tranches d'âge très

variées et que les hommes y sont majoritaires : 27 % des personnes âgées de 16 à 24 ans ont été répertoriées comme utilisateurs intensifs

(jouant plus de 10 heures par semaine), contre 20 % pour les 25-64 ans. 26 % des répondants de sexe masculin ont déclaré jouer plus de 10 heures par

semaine (« utilisateurs intensifs »), alors que le pourcentage est de 13 % chez l'autre sexe.

Figure 2. Totalité des joueurs européens – Ventilation par pays. Source : Nielsen, <http://www.isfe-eu.org/>



► Si l'utilisation est indéniablement élevée, les recherches portant sur l'usage et ses effets sont assez inégales, car elles se concentrent plutôt sur la dépendance et l'usage intensif et n'accordent qu'une attention limitée aux contenus consommés et à leurs conséquences possibles.

► L'évolution (technologique) des jeux en ligne est notable – tout comme le plus grand réalisme qu'elle permet et qui suscite une inquiétude accrue, chez le législateur, quant aux effets qu'il peut avoir sur les utilisateurs. Le récent rapport IRIS fournit un bon glossaire des jeux en ligne, établissant une typologie qui comprend trois types de jeux²⁸ :

– Les jeux de navigateur : ce type de jeux ne nécessite pas de télécharger un logiciel sur l'ordinateur

– Les MMORPG ou *Massively Multi-player Online Role-Playing Game* (jeu de rôle en ligne massivement multijoueur) : ceux-ci ont recours à des

avatars et les joueurs interagissent directement les uns avec les autres, mais l'action est largement prédéterminée par le fabricant

– Les communautés virtuelles : elles utilisent également des avatars, mais les joueurs eux-mêmes peuvent décider de leurs capacités (IRIS, P2)

► Il existe un corpus de plus en plus important de recherches (essentiellement aux Etats-Unis) qui donnent à penser qu'il pourrait effectivement y avoir des effets préjudiciables, en particulier s'agissant des jeux à contenu violent, sur les garçons et les hommes qui y jouent (principalement). Comme pour les travaux menés sur l'incidence de la télévision, la validité des études est mise en doute en raison de la difficulté d'extrapoler une configuration d'essai à des situations agressives de la vraie vie.

► Certains chercheurs (surtout aux Etats-Unis, là encore) avancent que le réalisme croissant des jeux et leur caractère « immersif » les rend potentiellement plus préjudiciables que le fait, plus passif, de regarder la télévision.

► D'autres recherches (au Royaume-Uni) suggèrent que les joueurs (en particulier ceux qui préfèrent les jeux vidéo aux jeux en ligne) sont plus susceptibles d'être sevrés dans la mesure où ils sont davantage intéressés par l'acquisition de compétences et le passage aux niveaux supérieurs que par la perspective de faire partie d'un jeu.

Preuves scientifiques

Effets de définition de la réalité

Le présent rapport, préparé pour le Conseil de l'Europe, accorde un intérêt particulier à ce que l'on appelle les « effets de définition de la réalité », autrement dit les variables et messages qui affectent la manière dont un individu voit le monde ou la société. Les représentations stéréotypées revêtent à cet égard une importance cruciale.

La plupart des études ont été réalisées aux Etats-Unis (il faut dire que les recherches sur les stéréotypes dans les médias sont de plus en plus fré-

28. Gottlich, P. (2007), *Online Games from the Standpoint of Media and Copyright Law*, IRIS.

quentes dans ce pays). Les inégalités fondées sur le sexe et l'appartenance sexuelle se retrouvent largement dans les jeux électroniques. Par exemple, une analyse des éléments de 60 des jeux les plus vendus montre que, contrairement à leurs équivalents masculins, les personnages féminins sont non seulement très sous-représentés, mais ils sont également plus souvent en partie dénudés, donnant à voir une image irréaliste du corps et portant des vêtements exposant leurs atouts sexuels (2005)²⁹.

En 2003, un universitaire s'est penché sur la multiplication des jeux vidéo mettant en scène des soldats américains chargés de tuer des arabes ou des musulmans, par exemple, alors que d'autres montraient des Palestiniens expulsant des soldats israéliens, durant la période consécutive au 11 septembre 2001³⁰. Il s'est interrogé sur les effets bénéfiques de tels jeux, avançant qu'ils pouvaient donner au joueur la possibilité de se mettre à la place de l'autre camp. Cependant, il ne cautionne pas totalement ces jeux et se demande si les jeux conçus ou adaptés par les joueurs peuvent avoir des effets pervers analogues aux autres formes de contenus générés par les utilisateurs, évoqués plus haut.

Une partie du débat sur les effets de définition de la réalité et des arguments en leur faveur s'accompagne d'une discussion relative à la dépendance plus ou moins marquée qui résulte d'une pratique intensive de ce genre de jeux. Les travaux sont assez rares qui relient les deux, mais une étude importante conduite par l'Australian Office of Film and Literature Classification (Office australien de classification des films et des œuvres littéraires) est arrivée à la conclusion que « la dépendance aux jeux informatiques est un phénomène rare » (Durkin, 1995). L'étude encourage (comme le font d'autres travaux de recherche) une pratique sociale plutôt que soli-

taire et précise que l'on manque de preuves pour avancer que certains types d'individus seraient plus enclins à jouer à des types de jeux donnés – les différences entre les sexes qu'elle note et discute sont basées sur le temps passé à jouer (les garçons/hommes jouent beaucoup plus que les filles/femmes).

Violence

L'aspect qui pose problème en termes de politique générale, comme en ce qui concerne la télévision, n'est pas tant la question des effets de définition de la réalité (bien que l'auteur estime qu'ils sont peut-être plus problématiques et potentiellement préjudiciables que les scènes de violence) que celle de l'incidence des jeux électroniques violents sur le comportement des joueurs, notamment à la lumière de la croissance commerciale de ces jeux destinés aux enfants. L'affolement médiatique récent a surtout consisté à associer les jeux violents à la violence des jeunes. On a découvert que d'autres jeux, tels que *Grand Theft Auto: San Andreas*, recelaient des scènes de sexe cachées, en plus de la violence de l'action³¹. Cela dit, l'essentiel des recherches menées sur les jeux électroniques portent sur la violence non sexuelle, et l'on ne connaît pas la fréquence et la nature des scènes de violence sexuelle dans les jeux.

Comme dans les débats sur les effets de la violence à la télévision, il existe des preuves de leurs conséquences à court terme, mais leur incidence à long terme n'est pas connue, non plus que leurs effets sur l'ensemble d'une population (ces études sont souvent menées auprès d'étudiants d'âge universitaire, aux Etats-Unis).

Dans un examen des publications scandinaves sur les jeux vidéo violents, Egenfeldt-Nielson et Heide Smith (2004) concluent que les joueurs plus jeunes sont probablement plus vulnérables aux contenus violents mais avouent ne pas disposer de preuves

empiriques véritablement concluantes pour étayer cette affirmation³².

Par ailleurs, aux Etats-Unis, plusieurs études récentes se sont intéressées aux effets à court terme³³. Les auteurs eux-mêmes sont très influents dans ce domaine et parviennent à la conclusion que le fait de jouer à des jeux électroniques violents peut avoir une incidence (négative) sur le développement social :

« Nous avançons que l'exposition à des jeux vidéo violents est susceptible d'avoir pour conséquence l'assimilation progressive de formules agressives, de conviction agressives et de schémas expectatifs agressifs... Ces changements entraînent à leur tour une hausse de l'agressivité au niveau de la personnalité et du comportement, en même temps qu'une érosion de l'attitude pro-sociale... Il apparaît qu'indépendamment du nombre de facteurs de risque et de protection qui entourent l'enfant, la pratique de jeux vidéo violents augmente toujours la probabilité d'un comportement plus agressif à l'avenir » (Anderson et al. 2007, p.140-141).

La seule étude semblable a été réalisée au Portugal, où Arriaga et al (2006) ont observé que les étudiants de premier cycle qui jouent à des jeux informatiques violents font montre d'une hostilité bien supérieure, en particulier s'ils ont à la base une personnalité agressive³⁴.

L'enquête effectuée au Royaume-Uni (2007), et déjà mentionnée, s'est penchée sur les réactions et commentaires des joueurs eux-mêmes lorsqu'ils sont en train de jouer à un jeu vidéo (plutôt qu'interactif en ligne)³⁵. Elle fait ressortir que ces joueurs ont le sentiment de toujours avoir conscience qu'ils sont dans un jeu et que c'est l'habileté et le fait de ne pas être touché qui les intéressent le plus.

29. Downs, E., et Smith, S. (2005), *Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis*. Article présenté à la 55^e International Communication Association, New-York.

30. Gee, J.P. (2003), *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.

31. « Chasing the dream », publié dans *The Economist* (4/08/05). Récupéré le 18/08/05 à l'adresse suivante : http://www.economist.com/science/displaystory.cfm?story_id=4246109.

32. Egenfeldt-Nielson S. et Heide Smith, J. (2004), *Playing with Fire: How do computer games influence the player?*, Nordicom: Gothenburg University.

33. Anderson, C.A., Gentile, D.A., Buckley, K.E. (2007), *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research, and Public Policy*, Oxford University Press.

34. Arriaga, P., F. Esteves, P. Carneiro et M.B. Monteiro (2006), "Violent Computer Games and Their Effects on State Hostility and Physiological Arousal", *Aggressive Behavior*, 32 (4), pp. 358-371.

35. Cragg, A., C. Taylor and B. Toombs (2007), *ibid.*

Mesures de protection non juridiques

Résumé

▶ Dans de nombreux pays, des modèles sont élaborés pour permettre une meilleure auto- et co-réglementation avec et par le secteur privé (industrie). Ces initiatives partent du principe que des mesures, telles que celles visant à protéger les enfants des préjudices potentiels, peuvent être appliquées de manière efficace et rapide, tout en étant acceptées par les parties prenantes au processus.

▶ Il existe déjà des modèles de classification, qui connaissent des fortunes diverses. En tout cas, ils offrent aux parents, éducateurs et enfants la possibilité de se protéger ou de protéger les enfants des contenus inappropriés.

Preuves scientifiques

Modèles réglementaires non statutaires

Étant donné que le nouvel environnement de communication complique la tâche qui consiste à trouver un équilibre entre les formes traditionnelles de réglementation et l'évolution technologique rapide qui caractérise l'époque, d'autres formes de réglementation sont envisagées – et même encouragées, comme dans la directive de l'Union européenne sur les services de médias audiovisuels, récemment adoptée (2007).

L'un des modèles est celui de la co-réglementation, qui est décrite comme *un terme générique désignant des formes coopératives de réglementation qui sont conçues pour atteindre des objectifs publics et contiennent des éléments d'auto-réglementation ainsi que de réglementation classique de la direction et du contrôle*³⁶.

La co-réglementation présente les avantages suivants :

▶ l'expertise et la souplesse procurées par une organisation industrielle plus spécialisée et

▶ une organisation réglementaire distincte qui dispose néanmoins d'un système clair de garde-fous et de responsabilité juridiques³⁷.

En Australie, la co-réglementation a été largement adoptée dans tous les secteurs et l'organe compétent (ACMA) estime que ce n'est pas surprenant dans un pays habitué à la réglementation des contenus :

« Bien que la question de la censure resurgisse de temps à autres dans le débat, les Australiens sont généralement habitués à un certain degré d'intervention gouvernementale dans les décisions concernant ce qui peut être montré, où et quand, et beaucoup comptent dessus. »³⁸

L'autre modèle, l'auto-réglementation, est le processus par lequel l'industrie participe activement à sa propre réglementation et en est responsable, tout en restant plus généralement sujette à l'état de droit. Parmi les éléments fondamentaux de l'auto-réglementation figurent

▶ un code déontologique ou des principes directeurs adoptés par l'industrie

▶ des processus permettant d'évaluer l'application du code ou des principes

▶ un processus de traitement des plaintes, qui comprend des sanctions.

S'il existe certes des exemples d'auto-réglementation, celle-ci n'est pas autorisée en droit européen ; c'est pourquoi de nombreux États membres (tels que le Royaume-Uni) optent pour une co-réglementation « par petites touches » lorsque le gouvernement ou une autorité réglementaire jouit d'une capacité d'intervention mais que le code et son application sont du côté de l'organe auto-/co-réglementé.

Dans le cadre de cette discussion, il convient de commenter brièvement le rôle de la recherche. L'exposé des preuves ci-dessus donne à penser que

les travaux de recherche (académique) restent limités ou, au mieux, inégaux en ce qui concerne les nouveaux médias. La plupart des systèmes de diffusion de contenus multimédias appellent certains types d'études, ne serait-ce que sur les niveaux d'utilisation, pour appuyer leurs services (c'est particulièrement vrai des services commerciaux). Il apparaît que l'on n'est pas du tout sûr que les utilisateurs réagissent de la même manière aux contenus électroniques et audiovisuels, quel que soit le système de diffusion. Les recherches suggèrent en fait que tel n'est pas le cas et que les prévisions varient avec le mode de diffusion. Comme cela va à l'encontre de la théorie qui prévaut actuellement, jusqu'à ce que l'on dispose d'éléments plus décisifs, l'auteur estime qu'il faut encourager les études intersectorielles et interorganisations auprès des différents publics et groupes d'utilisateurs.

Initiatives de classification

Comme suggéré ailleurs dans ce rapport au sujet de la nécessité de fournir aux utilisateurs des informations adéquates sur les contenus qu'ils peuvent recevoir – et de donner aux parents et éducateurs les moyens de protéger les enfants contre les contenus potentiellement préjudiciables, on accorde de plus en plus d'importance aux moyens de fournir effectivement et efficacement de telles informations sur les contenus. Le rapport a déjà mentionné la possibilité d'utiliser des métadonnées en tant que dispositif de classification qui fonctionnerait parallèlement à d'autres outils d'information.

On accepte généralement l'idée que la fourniture d'informations sur les contenus n'est qu'une partie d'un programme plus large en faveur des objectifs et valeurs du Conseil de l'Europe en matière d'utilisation des technologies de communications, lesquels vont de pair avec des poursuites telles que le programme d'éducation aux médias dans son sens le plus large.

36. C. Palzer, *Co-Regulation of the Media in Europe: European Provisions for the Establishment of Co-regulation Frameworks*, IRIS plus 2002-6.

37. Voir, par exemple, *Co- and Self-regulation in the UK*, Co- and Self-Regulatory Forum, 2006, http://www.broadbanduk.org/reports/Directives/060526%20Co_and_SelfRegulation_intheUK_FINAL.pdf.

38. http://www.oii.ox.ac.uk/microsites/cybersafety/extensions/pdfs/papers/andree_wright.pdf.

Il y a certains domaines sur lesquels les fournisseurs d'informations relatives aux contenus se concentrent, et ceux-ci correspondent pour l'essentiel aux domaines pour lesquels des preuves scientifiques ont été présentées dans ce rapport. Ils comprennent notamment :

- » La violence
- » Les représentations de l'acte sexuel
- » Les thèmes choquants ou dérangeants (qui peuvent inclure la drogue, l'horreur et les techniques imitables)
- » La violence sexuelle.

Il y a également des différences culturelles, qui font par exemple qu'au Royaume-Uni, le langage ordurier relèverait de ce type d'informations.

La majeure partie des initiatives de classification globale vient des industries de l'informatique et des jeux vidéo. En Europe, le PEGI s'appuie sur

un système de descripteurs et de catégorisation par âge pour informer les parents et les acheteurs de jeux interactifs de leur degré d'adaptation aux enfants et aux jeunes³⁹. Il rencontre un succès mitigé, bien qu'il bénéficie d'un appui solide de la part de l'industrie. De la même façon, aux Etats-Unis, l'Entertainment Software Rating Board (ESRB – *Comité de classification des logiciels de loisirs*) est un système de classification tiers qui passe les jeux en revue et leur associe une signalétique appropriée.

Toutefois, ces systèmes opèrent dans le cadre d'un marché discret et n'ont que peu de prise sur l'Internet. Le plus actif et connu d'entre eux est l'Internet Content Rating Association (ICRA – *Association de classification des contenus Internet*), qui a élaboré ce qu'on appelle le « questionnaire ICRA ». Il

39. <http://www.pegi.info/fr/index/>.

s'agit d'un outil d'auto-évaluation utilisant un vocabulaire descriptif à l'aune duquel les fournisseurs de contenus peuvent contrôler quels éléments (figurant dans le questionnaire) sont présents sur leurs sites Web, et quels autres en sont absents⁴⁰.

Le système ICRA permet alors de générer un fichier qui contient les étiquettes ainsi créées. Les utilisateurs, tels que les parents, peuvent ainsi avoir recours à un logiciel de filtrage qui reconnaît ces étiquettes et permettra ou refusera l'accès à ces sites Web, en fonction des informations y figurant.

L'auteur n'est pas sans savoir qu'il a fallu aplanir de nombreuses différences culturelles au niveau de la terminologie et de l'importance relative des types de contenus, mais ce système fonctionne depuis 2000, et plutôt bien.

40. <http://www.icra.org/vocabulary/>.

Observations finales

Il reste des questions à poser au Groupe de spécialistes, le MC-5-IS :

- » Quels sont les objectifs de politique publique en ce qui concerne le monde numérique ? Conservent-ils leur validité conceptuelle ?
- » Comment encourager efficacement l'ensemble des principaux ac-

teurs du nouvel environnement de la communication à considérer la protection de l'enfance comme une priorité, tout en garantissant les droits fondamentaux à la liberté d'expression et à la libre circulation de l'information ?

- » Faut-il faire la distinction entre les formes de contenus et la manière dont on y accède ?

Les Etats membres doivent étudier comment minimiser les différences entre les cultures afin qu'un tel système puisse transcender avec succès les frontières géographiques.

Annexe. Instrument normatif pour la protection des mineurs contre les contenus préjudiciables

Projet de recommandation : Promouvoir un niveau paneuropéen de protection des mineurs contre les contenus préjudiciables dans leur utilisation des technologies et services nouveaux et de l'Internet

Réaffirmant l'attachement des Etats membres au droit fondamental à la liberté d'expression et de recevoir ou de communiquer des informations ou des idées sans qu'il puisse y avoir ingé-

rence d'autorités publiques et sans considération de frontière, tel que garanti par l'Article 10 de la Convention de sauvegarde des droits de l'homme et des libertés fondamentales (Convention européenne des droits de l'homme, STE n° 5);

Notant que l'évolution des services et technologies de communication doit contribuer à l'exercice par chacun des droits garantis par l'Article 10 ;

Rappelant la Déclaration du Comité des Ministres sur la liberté de la com-

munication sur l'Internet (2003), qui souligne que cette liberté ne doit pas porter atteinte aux droits fondamentaux des enfants, notamment celui de pouvoir utiliser les technologies de la communication en toute sécurité et dans le respect qui est dû à leur droit à l'enfance et à leur vie privée ;

Conscient des preuves établissant que les enfants risquent de subir des préjudices en raison de contenus et comportement inconsiderés dans le nouvel environnement de la commu-

nication qui peuvent n'être pas illicites mais n'en sont pas moins susceptibles de porter atteinte à leur bien-être physique, émotionnel et psychologique ;

Notant également que les enfants et les jeunes doivent être sensibilisés aux risques et qu'une partie du processus de développement implique de la curiosité et des attitudes potentiellement à risque, mais que le problème peut être surmonté à la faveur d'une préparation et d'un apprentissage adaptés ;

Notant le rôle important des acteurs du secteur public, du secteur privé et de la société civile dans la promotion de l'exercice des droits fondamentaux, tels que la liberté d'expression et le respect de la dignité humaine dans la société de l'information, comme souligné dans la Déclaration de 2005 du Comité des Ministres sur les droits de l'homme et l'Etat de droit dans la société de l'information ;

Notant également les documents finals du Sommet mondial sur la société de l'information (Genève, 2003 ; Tunis, 2005) qui font référence au rôle crucial et à l'importance des parties prenantes dans l'édification d'une société de l'information qui soit pleinement respectueuse des droits de l'homme et des libertés fondamentales ;

Reconnaissant que les Etats membres doivent examiner dans quelle mesure il est souhaitable d'adopter une approche multilatérale dans l'élaboration de pratiques et outils en faveur d'un niveau paneuropéen cohérent de protection des enfants contre les contenus préjudiciables ;

Convaincu qu'un élément essentiel de la réponse aux contenus et comportements potentiellement préjudiciables réside dans la sensibilisation à l'auto-réglementation et à la protection dans le nouvel environnement de la communication ;

Acceptant qu'il existe des initiatives d'auto-réglementation visant au retrait des contenus illicites et à la protection des utilisateurs contre les contenus préjudiciables qui sont entreprises par le secteur des nouvelles technologies de l'information et de la communica-

tion, parfois en coopération avec l'Etat, ainsi que des normes et dispositifs techniques permettant aux utilisateurs de sélectionner et de filtrer les contenus ;

Rappelant la Recommandation Rec (2007) 11 du Comité des Ministres aux Etats membres sur la promotion de la liberté d'expression et d'information dans le nouvel environnement de l'information et de la communication et la Recommandation Rec (2001)8 qui encourage un étiquetage neutre des contenus pour donner aux utilisateurs la possibilité de former leur propre jugement sur ces contenus ;

Recommande aux Etats membres, sous l'égide du Conseil de l'Europe, d'élaborer une certification paneuropéenne cohérente à destination des utilisateurs qui identifie les sites et contenus comme conformes aux valeurs des Etats membres du Conseil de l'Europe ;

Recommande aux Etats membres de définir un ensemble uniforme de critères permettant d'étiqueter les informations sur les contenus en ayant recours à des métadonnées ;

Recommande qu'un tel étiquetage s'accompagne d'une stratégie cohérente à l'endroit du consommateur pour certifier et étiqueter les contenus vendus dans le commerce ou diffusés par l'intermédiaire de plate-formes commerciales, associée à des renseignements appropriés sur les points de vente et les produits, de sorte que les parents et éducateurs puissent prendre les mesures qui s'imposent pour que les enfants dont ils ont la charge ne soient pas exposés à des contenus inappropriés ;

Recommande aux Etats membres d'encourager un usage généralisé de cet étiquetage dans l'industrie, tout en veillant à ce que cela ne représente pas une contrainte trop lourde en termes de coûts et d'autres ressources ;

Les Etats membres doivent s'efforcer de responsabiliser les enfants dans le nouvel environnement de la communication, cela dans le respect des droits fondamentaux, en particulier la liberté d'expression et le droit de recevoir ou de communiquer des informations ou

des idées sans qu'il puisse y avoir ingérence d'autorités publiques et sans considération de frontière, comme suit :

» En partenariat avec le secteur privé, les groupes de la société civile et les organisations non gouvernementales, les Etats membres doivent travailler, dans le cadre du Conseil de l'Europe, à élaborer une certification acceptée et reconnue qui puisse être utilisée pour désigner les sites et contenus qui adhèrent aux valeurs et normes de la protection effective des droits de l'homme, notamment le droit de chacun (y compris les enfants) à faire usage des technologies de communication en toute sécurité.

» En partenariat avec le gouvernement, les groupes de la société civile et les organisations non gouvernementales, le secteur privé doit être encouragé à mettre en œuvre un étiquetage adapté et uniforme des métadonnées informatives, de telle manière qu'un ensemble cohérent de renseignements accompagne les contenus lors de leur distribution sur toutes les plate-formes. En plus de permettre une certification et un étiquetage à destination de l'utilisateur, de telles métadonnées peuvent être bénéfiques à l'industrie en cela qu'elles :

- permettent d'identifier les droits de contenus (IPR)
- facilitent l'exploration, l'édition et l'affichage des contenus
- appuient les services d'accessibilité
- par exemple le sous-titrage.

» Dans le cadre de partenariats, les gouvernements, les groupes de la société civile ou organisations non gouvernementales et le secteur privé doivent mettre au point une stratégie cohérente de certification et d'étiquetage qui soit reconnue par les enfants comme par les parents et signale les contenus à risque sans les rendre attrayants pour les enfants et les jeunes.

» L'expérience montre qu'il importe d'évaluer l'efficacité de ces politiques et initiatives, et que de telles données sur les meilleures pratiques doivent être mises à la disposition de tous les Etats membres

**Division des médias et de la société de l'information
Direction générale des droits de l'Homme
et des affaires juridiques
Conseil de l'Europe
F-67075 Strasbourg Cedex
www.coe.int/media**