



Assemblée générale

Distr. générale
19 septembre 2023
Français
Original : anglais

Soixante-dix-huitième session

Point 67 de l'ordre du jour

Promotion et protection des droits de l'enfant

État de la Convention relative aux droits de l'enfant

Rapport du Secrétaire général*

Résumé

Le présent rapport, soumis en application de la résolution [76/147](#) de l'Assemblée générale, contient des informations sur l'état de la Convention relative aux droits de l'enfant, l'accent étant mis sur l'environnement numérique. Dans ce rapport, le Secrétaire général souligne que les vies des enfants sont de plus en plus connectées à l'environnement numérique et montre que cet environnement offre de grandes possibilités pour la réalisation des droits des enfants. Il attire également l'attention sur les risques auxquels l'environnement numérique expose les enfants et met en évidence les lacunes et les obstacles à la réalisation des droits de l'enfant dans le contexte de l'environnement numérique, notamment en ce qui concerne la législation, les services et l'éducation nécessaires pour garantir une utilisation sûre et valorisante de l'environnement numérique.

* Le présent document a été soumis après la date limite afin que puissent y figurer les informations les plus récentes.



I. Introduction

1. Le présent rapport est soumis en application de la résolution 76/147 de l'Assemblée générale, dans laquelle celle-ci prie le Secrétaire général de lui présenter, à sa soixante-dix-huitième session, un rapport complet sur les droits de l'enfant et l'état de la Convention relative aux droits de l'enfant, en mettant l'accent sur l'environnement numérique. Le présent rapport fait suite à cette demande.

2. On estime que les enfants représentent un tiers des internautes dans le monde¹. Ils sont de plus en plus connectés à l'environnement numérique dès leur plus jeune âge et commencent souvent à accéder aux technologies numériques avant l'âge de deux ans. Les enfants passent de plus en plus de temps connectés² et s'appuient sur des outils, des systèmes et des plateformes en ligne qui leur offrent de nouvelles possibilités de faire valoir leurs droits. Cette dépendance a été profondément renforcée par la pandémie de maladie à coronavirus (COVID-19).

3. L'environnement numérique offre de grandes possibilités pour la réalisation des droits de l'enfant. Toutefois, l'adoption et le développement rapides des nouvelles technologies numériques ne vont pas toujours de pair avec la législation, les services et l'éducation nécessaires pour garantir une utilisation sûre et valorisante. C'est pourquoi l'environnement numérique présente également des défis et des risques pour les enfants, car leurs droits sont rarement pris en compte lors de sa conception, et les droits de l'enfant ont été largement négligés dans la gouvernance d'Internet³. L'environnement numérique peut augmenter le risque d'exposition à des contenus nuisibles et non fiables. Il donne également de nouveaux moyens de soumettre les enfants à des violences et de les inciter à participer à des activités illégales ou nuisibles. En outre, les enfants utilisent de plus en plus d'outils numériques qui soulèvent des questions relatives au droit des enfants à la vie privée, à la protection des données, au consentement, au principe de responsabilité et aux possibilités de recours.

4. La dépendance accrue à l'égard de l'environnement numérique rend également plus visible la « fracture numérique » et met au grand jour les discriminations et les désavantages multiples et multiformes qui frappent de nombreux enfants, en particulier les filles, les enfants issus de milieux pauvres et ceux qui sont marginalisés.

5. L'accès des enfants à l'environnement numérique est inégal d'un pays à l'autre, les disparités étant particulièrement marquées dans les pays à faible revenu et dans les possibilités d'accès à Internet des filles ou des enfants des zones rurales. En outre, les enfants se heurtent à différents obstacles pour accéder aux technologies numériques, les utiliser et en tirer profit, en fonction de leur milieu socioéconomique et socioculturel. À la fin de 2020, environ deux tiers des enfants d'âge scolaire dans le monde – soit 1,3 milliard d'enfants de 3 à 17 ans – ne disposaient pas d'une connexion à Internet à leur domicile⁴. Les enfants touchés par les crises humanitaires

¹ Fonds des Nations Unies pour l'enfance (UNICEF), *La situation des enfants dans le monde 2017. Les enfants dans un monde numérique* (New York, 2017).

² Organisation de coopération et de développement économiques (OCDE), « Companion document to the OECD recommendation on children in the digital environment » (Paris, 2022).

³ Sonia Livingstone, John Carr et Jasmina Byrne, « One in three: Internet governance and children's rights », Innocenti Discussion Paper n° 2016-01 (Florence (Italie), Bureau de recherche de l'UNICEF, 2016).

⁴ UNICEF et Union internationale des télécommunications (UIT), « How many children and young people have Internet access at home? Estimating digital connectivity during the COVID-19 pandemic » (New York, 2020).

sont en butte à des difficultés supplémentaires pour accéder à l'environnement numérique.

6. L'ONU a lancé une série d'initiatives visant à tirer parti des technologies, des appareils et des services numériques. Les recommandations du Groupe de haut niveau sur la coopération numérique⁵ ont donné lieu à d'autres consultations qui se sont traduites par un « Plan d'action de coopération numérique »⁶. Fondé sur l'initiative du Secrétaire général intitulée Notre Programme commun⁷, le Pacte numérique mondial propose des recommandations sur une série de questions telles que la connectivité numérique, y compris pour tous les enfants (plus d'un milliard) qui n'y ont pas accès⁸. Il vise à renforcer les engagements en faveur de la protection des enfants en ligne grâce à une meilleure gouvernance de l'intelligence artificielle, une meilleure protection des données, l'adoption d'une politique et de normes de sécurité et la réalisation impérieuse d'études d'impact sur les droits de l'enfant.

7. En outre, le Bureau de l'Envoyé du Secrétaire général pour les technologies rassemble diverses parties prenantes afin de promouvoir le Plan d'action de coopération numérique dans des domaines tels que les droits humains et l'inclusion numérique, l'intelligence artificielle, ainsi que la confiance et la sécurité numériques⁹.

II. État de la Convention relative aux droits de l'enfant et communication d'informations à ce sujet

8. Au 1^{er} juillet 2023, tous les États Membres de l'Organisation des Nations Unies, à l'exception des États-Unis d'Amérique, avaient ratifié la Convention relative aux droits de l'enfant ou y avaient adhéré, 173 États avaient ratifié le Protocole facultatif à la Convention, concernant l'implication d'enfants dans les conflits armés, ou y avaient adhéré, 178 États avaient ratifié le Protocole facultatif à la Convention, concernant la vente d'enfants, la prostitution des enfants et la pornographie mettant en scène des enfants, ou y avaient adhéré, et 50 États avaient ratifié le Protocole facultatif à la Convention établissant une procédure de présentation de communications, ou y avaient adhéré.

9. Depuis son dernier rapport à la soixante-seizième session de l'Assemblée générale (A/76/305), le Comité des droits de l'enfant a tenu ses quatre-vingt-huitième à quatre-vingt-treizième sessions, lors desquelles il a examiné 37 rapports périodiques et 2 rapports initiaux. Au 1^{er} juillet 2023, le Comité avait reçu et examiné tous les rapports initiaux des États parties. Il avait aussi reçu 617 rapports soumis en application de l'article 44 de la Convention, 123 rapports initiaux et 3 rapports périodiques présentés au titre du Protocole facultatif concernant l'implication d'enfants dans les conflits armés, ainsi que 3 rapports périodiques soumis au titre du Protocole facultatif concernant la vente d'enfants, la prostitution des enfants et la pornographie mettant en scène des enfants. Au 1^{er} juillet 2023, 64 rapports périodiques au titre de la Convention étaient en attente d'examen, de même que 6 rapports initiaux et 1 rapport périodique au titre du Protocole facultatif concernant l'implication d'enfants dans les conflits armés, ainsi que 11 rapports initiaux et

⁵ Voir Nations Unies, « L'ère de l'interdépendance numérique », Rapport du Groupe de haut niveau sur la coopération numérique mis en place par le Secrétaire général (New York, juin 2019)

⁶ Nations Unies, rapport du Secrétaire général intitulé « Plan d'action de coopération numérique : application des recommandations du Groupe de haut niveau sur la coopération numérique » (A/74/821).

⁷ Rapport du Secrétaire général intitulé « Notre Programme commun » (A/75/982).

⁸ Nations Unies, « Notre Programme commun. Note d'orientation n°5. Un Pacte numérique mondial – un avenir numérique ouvert, libre et sûr pour tout le monde », mai 2023.

⁹ Voir www.un.org/techenvoy/content/ongoing-work.

l rapport périodique au titre du Protocole facultatif concernant la vente d'enfants, la prostitution des enfants et la pornographie mettant en scène des enfants. En outre, 70 rapports périodiques au titre de la Convention sont attendus, dont 10 depuis plus de 10 ans, ainsi que 38 rapports initiaux au titre du Protocole facultatif concernant l'implication d'enfants dans les conflits armés et 50 rapports initiaux au titre du Protocole facultatif concernant la vente d'enfants, la prostitution des enfants et la pornographie mettant en scène des enfants.

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

10. En 2021, le Comité des droits de l'enfant a adopté son observation générale n° 25 sur les droits de l'enfant en relation avec l'environnement numérique, dans laquelle il explique que les droits de chaque enfant doivent être respectés, protégés et mis en œuvre dans l'environnement numérique, et qu'un accès effectif aux technologies numériques peut aider les enfants à réaliser l'ensemble de leurs droits civils, politiques, culturels, économiques et sociaux¹⁰.

A. Principes généraux et mesures d'application

Non-discrimination

11. Tous les enfants devraient avoir un accès égal et effectif à l'environnement numérique, sans discrimination, et selon des modalités qui leur soient utiles. Bien qu'un nombre croissant d'enfants dans le monde soient connectés à Internet, l'accès aux technologies et aux services numériques reste inégal et les tendances en matière d'inégalité et de vulnérabilité hors ligne sont généralement amplifiées en ligne¹¹.

12. Selon les estimations, en 2020, 86 % des enfants d'âge scolaire (3-17 ans) avaient accès à Internet à la maison dans les pays à revenu élevé, contre 6 % dans les pays à faible revenu et 14 % dans les pays à revenu intermédiaire de la tranche inférieure¹². En 2017, près de 9 jeunes sur 10 n'utilisant pas Internet vivaient en Afrique ou en Asie et dans le Pacifique, et les enfants qui y avaient accès dans ces régions devaient souvent faire face à une connectivité de mauvaise qualité et à des coûts de données élevés¹³. Les données sur les jeunes vivant dans des ménages montrent que dans les pays à faible revenu, 9 adolescentes et jeunes femmes sur 10 ne sont pas en ligne, et celles qui ont accès à Internet ont moins de compétences en matière de technologies numériques que les membres masculins du ménage¹⁴.

13. Les enfants sont également empêchés d'utiliser les technologies et services numériques pour d'autres motifs discriminatoires et sont la cible de contenus haineux et néfastes lorsqu'ils utilisent ces services¹⁵. Les enfants issus de groupes minoritaires continuent d'être touchés de manière disproportionnée par les crimes et les discours

¹⁰ Voir Comité des droits de l'enfant, observation générale n° 25 (2021) sur les droits de l'enfant en relation avec l'environnement numérique.

¹¹ Sonia Livingstone, « Claiming rights and righting wrongs: children's rights in the digital environment », in *Exploring key issues in early childhood and technology: Evolving perspectives and innovative approaches*, Chip Donohue, ed. (New York, Routledge, 2019).

¹² UNICEF et UIT, « How many children and young people have Internet access at home? ».

¹³ UNICEF, *La situation des enfants dans le monde 2017 : les enfants dans un monde numérique*.

¹⁴ UNICEF, *Bridging the Gender Digital Divide* (New York, 2023).

¹⁵ Voir UNICEF, *Hate speech and children's rights podcast* (2023). Disponible à l'adresse suivante : www.unicef.org/child-rights-convention/hate-speech-child-rights-podcast.

haineux, qui se sont multipliés dans l'environnement numérique¹⁶. La Stratégie et le Plan d'action des Nations Unies pour la lutte contre les discours de haine (2019), ainsi que la campagne #SayNotoHate qui y est associée, rappellent le rôle de l'environnement numérique, y compris des médias sociaux, dans la perpétuation des contenus haineux en ligne, mais aussi dans la protection des enfants contre ces contenus.

14. Il peut également y avoir discrimination lorsque des données biaisées concernant un enfant sont obtenues par des processus automatisés qui entraînent un filtrage des informations, un profilage ou une prise de décision¹⁷, comme l'utilisation discriminatoire d'algorithmes ciblant le pays d'origine, l'appartenance ethnique ou le statut religieux de l'enfant¹⁸.

15. Inversement, l'espace numérique a changé la donne pour certains enfants en situation défavorisée. Pour les enfants handicapés, les technologies et les espaces numériques accessibles peuvent favoriser l'inclusion sociale ; les enfants en déplacement ont pu rester en contact avec leur famille, accéder à l'information, à l'aide et aux services, et trouver du travail et des possibilités d'éducation¹⁹. Les technologies numériques ont aussi permis d'accélérer et d'améliorer la prise en charge d'enfants touchés par des crises humanitaires et d'offrir de nouveaux modes de soutien.

B. Les droits de l'enfant et le secteur des entreprises

16. Les entreprises, y compris les organisations à but non lucratif, ont des incidences directes et indirectes sur les droits de l'enfant, en particulier dans le cadre de la fourniture de services et de produits liés à l'environnement numérique²⁰. De nombreux types d'entreprises de divers secteurs, des jouets aux biens de consommation courante, développent une communication dirigée vers les enfants au moyen de l'environnement numérique. Cependant, malgré les récentes initiatives positives de certains États, telle que la législation de l'Union européenne sur les services numériques (2022), ainsi que du secteur privé, notamment en ce qui concerne les politiques de sécurité numérique des enfants et les évaluations de la sécurité des enfants en ligne, les droits de l'enfant restent l'angle mort des politiques et des cadres relatifs au numérique²¹.

17. En outre, le secteur des entreprises est souvent à l'origine de la mise sur le marché de technologies nouvelles et naissantes, y compris l'utilisation de l'intelligence artificielle. Les systèmes d'intelligence artificielle peuvent, par exemple, améliorer les possibilités d'éducation, notamment en aidant les enfants à développer une pensée critique et des compétences en matière de résolution de problèmes, et en permettant une personnalisation des apprentissages grâce à l'apprentissage adaptatif. Ils s'avèrent également capables de contribuer au soutien émotionnel et de détecter l'évolution des problèmes de santé mentale. Toutefois, ces opportunités ont pour pendant des difficultés et des risques tels que les biais

¹⁶ A/HRC/46/57, par. 21.

¹⁷ Comité des droits de l'enfant, observation générale n° 25 (2021), par. 10.

¹⁸ Mario Viola de Azevedo Cunha, « Child privacy in the age of Web 2.0 and 3.0: challenges and opportunities for policy », Innocenti Discussion Papers, n° 2017-03 (Florence, Centre de recherche Innocenti de l'UNICEF, 2017).

¹⁹ UNICEF, *La situation des enfants dans le monde 2017 : les enfants dans un monde numérique*.

²⁰ Comité des droits de l'enfant, observation générale n° 25 (2021), par. 35.

²¹ Global Child Forum, « The state of children's rights and business 2022: tech and telecom » (Stockholm, 2022). Disponible à l'adresse suivante : <https://globalchildforum.org/2022-tech-and-telecom-deep-dive/>.

algorithmiques, le profilage et le ciblage entraînant discrimination, marginalisation et exclusion, ainsi que les atteintes à la protection des données et au droit à la vie privée²². En 2021, des consultations menées par le Fonds des Nations Unies pour l'enfance (UNICEF) auprès d'adolescents du monde entier ont montré que lors de l'élaboration de politiques sur le numérique et de la mise au point de technologies d'intelligence artificielle, les jeunes étaient souvent consultés, mais n'étaient pas considérés comme des décideurs²³.

Accès à la justice et à des voies de recours

18. Les enfants se heurtent à des obstacles particuliers en matière d'accès à la justice en ce qui concerne l'environnement numérique, pour différentes raisons liées à l'absence de législation prévoyant des sanctions pour les violations des droits de l'enfant en lien avec l'environnement numérique, à la difficulté d'obtenir des preuves ou d'identifier les auteurs, ou au fait que les enfants et leurs parents ou les personnes qui s'occupent d'eux ne connaissent pas leurs droits ou ne savent pas ce qui constitue une violation de leurs droits ou une atteinte à ceux-ci, entre autres facteurs. Ils peuvent aussi se heurter à d'autres obstacles, comme le fait de devoir divulguer des informations sur des activités en ligne sensibles ou privées ou la peur d'être exclus socialement ou de subir des représailles²⁴.

C. Libertés et droits civils

Respect des opinions de l'enfant et liberté d'expression

19. Les technologies numériques peuvent favoriser la participation des enfants aux niveaux local, national et international : les enfants font de plus en plus entendre leur voix grâce aux médias sociaux et aux blogs, notamment sur des questions telles que la justice sociale et l'action climatique. Ils utilisent également de plus en plus les plateformes de signalement en ligne et d'autres outils numériques pour exprimer leurs opinions.

20. L'environnement numérique peut soutenir l'activisme à l'initiative des enfants et leur permettre de former leur identité sociale, religieuse, culturelle, ethnique, sexuelle et politique, et de participer aux communautés correspondantes. Les enfants eux-mêmes ont indiqué qu'ils considéraient les technologies numériques comme fondamentales pour leur droit de participer à la société en tant que citoyens informés et qu'ils souhaitaient pouvoir agir dans le monde numérique sans craindre d'être victimes de harcèlement, de discrimination ou d'agression²⁵. La possibilité pour les enfants d'exprimer leurs opinions en ligne a des effets positifs : elle permet notamment de réduire la solitude vis-à-vis des pairs et de renforcer les liens sociaux²⁶.

21. Parmi les obstacles à la participation politique en ligne des enfants et à l'expression de leurs opinions et identités politiques dans l'environnement numérique, on recense les difficultés suivantes : critique, hostilité, menaces, punition, risque politique et répercussions²⁷. En outre, des recherches menées dans 31 pays

²² UNICEF, *Orientations stratégiques sur l'IA destinée aux enfants*, version 2.0 (New York, 2021).

²³ UNICEF, « Adolescent perspectives on artificial intelligence: a report on consultations with adolescents across the world » (New York, 2021). Disponible à l'adresse suivante : www.unicef.org/globalinsight/stories/adolescent-perspectives-artificial-intelligence.

²⁴ Comité des droits de l'enfant, observation générale n° 25 (2021), par. 43.

²⁵ Amanda Third et Lilly Moody, *Our rights in the digital world: A Report on the Children's Consultations to Inform UNCRC General Comment 25* (Londres et Sydney, 5Rights Foundation et Western Sydney University, 2021).

²⁶ UNICEF, *La situation des enfants dans le monde 2017 : les enfants dans un monde numérique*.

²⁷ Ibid.

auprès de plus de 14 000 filles et jeunes femmes ont montré que 47 % d'entre elles ont déclaré avoir été attaquées pour leurs opinions, avoir vu leur crédibilité mise en cause et avoir été réduites au silence²⁸. Le Comité des droits de l'enfant a également souligné la nécessité pour les États parties d'adopter une réglementation sur la protection des données qui interdise les pratiques qui altèrent ou compromettent le droit de l'enfant à la liberté de pensée et de croyance dans l'environnement numérique, et d'empêcher l'utilisation de systèmes automatisés ou de systèmes de filtrage de l'information pour influencer sur le comportement ou les émotions des enfants ou pour limiter leurs possibilités ou leur développement²⁹.

Droit à la vie privée et protection des données

22. La protection de la vie privée est essentielle pour le pouvoir d'action, la dignité et la sécurité des enfants et pour l'exercice des droits de l'enfant³⁰. Toutefois, le droit de l'enfant au respect de sa vie privée est traditionnellement considéré comme une question gérée par les adultes³¹.

23. Les atteintes à la vie privée commises par des tiers sont liées à la conception des systèmes numériques et découlent du traitement automatisé des données, du profilage et du ciblage comportemental, de la vérification obligatoire de l'identité et du filtrage des informations³². Les technologies numériques produisent un flux de données collectées par l'intelligence artificielle, les applications d'apprentissage automatique et les technologies de reconnaissance faciale et vocale qui peuvent potentiellement porter atteinte au droit à la vie privée des enfants³³. Ces derniers peuvent aussi subir des atteintes à leur vie privée, qui peuvent résulter de la collecte et du traitement de données par des institutions publiques (écoles ou hôpitaux par exemple)³⁴, des entreprises et d'autres organisations, ainsi que d'activités criminelles telles que l'usurpation d'identité³⁵.

24. Les activités de profilage limitent le développement personnel des enfants, car les prédictions comportementales peuvent prédéterminer leurs choix³⁶. La mesure dans laquelle les enfants comprennent les conséquences de ces activités sur leur vie privée dépend de leur âge, de leur maturité et des circonstances³⁷. Les jeunes enfants, par exemple, sont particulièrement vulnérables au marketing ciblé, étant donné la nature persuasive de la publicité³⁸.

25. Les enfants risquent également de devenir l'objet d'une surveillance technologique de masse³⁹, du marketing ciblé et de l'utilisation quotidienne d'algorithmes servant à prendre des décisions automatisées en ligne, y compris de manière discriminatoire⁴⁰. La conservation des données collectées pose des problèmes

²⁸ Plan International, *The State of the World's Girls 2020: Free to Be Online? Girls' and Young Women's Experiences of Online Harassment*, (Woking, Royaume-Uni, Plan International, 2020).

²⁹ Comité des droits de l'enfant, observation générale n° 25 (2021), par. 62.

³⁰ Ibid., par. 67.

³¹ [A/HRC/46/37](#), par. 79.

³² Comité des droits de l'enfant, observation générale n° 25 (2021), par. 40, 67 et 68.

³³ [A/HRC/46/37](#), par. 90.

³⁴ OCDE, « Companion document to the OECD recommendation on children in the digital environment » (Paris, 2022).

³⁵ Comité des droits de l'enfant, observation générale n° 25 (2021), par. 67.

³⁶ [A/HRC/46/37](#), par. 92.

³⁷ OCDE, « Companion document to the OECD recommendation on children in the digital environment » (Paris, 2022).

³⁸ [A/HRC/46/37](#), par. 91.

³⁹ UNICEF, *La situation des enfants dans le monde 2017 : les enfants dans un monde numérique*.

⁴⁰ De Azevedo Cunha, « Child privacy in the age of Web 2.0 and 3.0 » (2017).

éthiques qui se répercuteront tout au long de la vie de l'enfant, avec des conséquences importantes pour son identité publique et numérique⁴¹.

Enregistrement des naissances et droit à l'identité

26. L'enregistrement des naissances est un droit humain inscrit dans la Convention relative aux droits de l'enfant, et les investissements dans la numérisation ont changé la donne pour plusieurs pays, y compris dans le contexte de situations d'urgence telles que la pandémie de COVID-19. La technologie a joué un rôle essentiel dans l'évolution des systèmes d'enregistrement des faits d'état civil, notamment en améliorant leur gestion des données et en les rendant plus efficaces, plus inclusifs et plus réactifs. Plusieurs Gouvernements ont amélioré les procédures d'enregistrement des naissances. Par exemple, le Bangladesh, le Bhoutan, la Gambie, le Mozambique, la Namibie, le Népal, la République démocratique populaire lao, République-Unie de Tanzanie et le Rwanda ont utilisé les technologies numériques pour améliorer les services d'enregistrement des faits d'état civil en garantissant un enregistrement plus efficace, plus accessible et plus précis. La protection des données, le respect de la vie privée, la confidentialité, l'éthique et la garantie d'une utilisation intentionnelle et proportionnée des données mises à disposition restent des considérations essentielles dans tout processus de numérisation de l'état civil⁴².

D. Violence à l'égard des enfants

27. L'environnement numérique peut contenir des informations véhiculant des stéréotypes de genre, des informations discriminatoires, racistes, violentes, pornographiques ou abusives, ainsi que des récits mensongers, de la désinformation et des informations encourageant les enfants à se livrer à des activités illégales ou nocives. Il porte donc en germe la multiplication des moyens de perpétrer des violences contre les enfants. En outre, lors de crises telles que la pandémie de COVID-19, les enfants ont passé plus de temps sur les plateformes numériques, ce qui a augmenté les dangers en ligne.

28. Dans l'environnement numérique, les enfants sont exposés à différentes formes de violence et d'atteinte, notamment la cyberintimidation et le harcèlement, l'exploitation et les abus sexuels en ligne, l'exposition à des contenus violents et sexuels, la promotion du suicide et de l'automutilation, les discours haineux, la discrimination, le racisme et la xénophobie, la traite et le trafic, le recrutement dans des groupes criminels, armés ou violents, l'exploitation économique, y compris le travail des enfants, la commercialisation de biens et de services nocifs ou inappropriés, la fraude et l'usurpation d'identité⁴³. Le Comité des droits de l'enfant a exprimé à plusieurs reprises son inquiétude face à ces formes de violence facilitées par les technologies.

29. Certaines catégories d'enfants peuvent être plus vulnérables aux préjudices en ligne, notamment les filles, les enfants issus de familles pauvres, les enfants non scolarisés, les enfants handicapés, les enfants LGBTIQ+, les enfants souffrant de problèmes de santé mentale et les enfants issus de groupes marginalisés, pour ne citer que ceux-là.

⁴¹ Gabrielle Berman, Kerry Albright, *Children and the data cycle: rights and ethics in a big data world*, Innocenti Working Papers, n° 2017-05 (Florence, Centre de recherche Innocenti de l'UNICEF, 2017).

⁴² UNICEF, *Global Annual Results Report 2022: Goal Area 3 – Every Child is Protected from Violence, Exploitation, Abuse, Neglect and Harmful Practices* (New York, 2023).

⁴³ [A/HRC/52/61](#), par. 51.

30. Selon une étude menée dans 28 pays, en moyenne, 17 % des parents déclarent que leurs enfants ont été victimes de cyberintimidation ; dans certains pays, ce chiffre atteint 37 %⁴⁴. Les enfants déclarent également avoir vu des messages de haine et des contenus violents en ligne. Les résultats des enquêtes menées à l'aide de la méthodologie Global Kids Online dans 11 pays de quatre régions entre 2016 et 2018, auprès de 14 733 enfants âgés de 9 à 17 ans utilisateurs d'Internet, ont montré qu'un nombre important d'enfants ont déclaré avoir vu des messages de haine et des contenus violents en ligne⁴⁵.

31. Les filles et les femmes sont plus susceptibles d'être harcelées en ligne que les hommes⁴⁶. Dans certains contextes, les garçons semblent vivre la cyberintimidation principalement par le biais des jeux vidéo et des messages textuels, tandis que les filles la vivent principalement par le biais des médias sociaux ; les garçons sont plus susceptibles que les filles d'être des auteurs ou des victimes qui commettent également des brimades. En outre, le fait d'être moins heureux dans la vie, d'avoir déjà été victime de violence en ligne et hors ligne, et le manque de soutien social sont susceptibles d'accroître l'exposition des enfants à des contenus négatifs en ligne⁴⁷.

32. Parmi les 14 000 filles et jeunes femmes de 22 pays participant à l'enquête, 58 % des filles ont déclaré avoir personnellement subi une forme de harcèlement en ligne sur les plateformes de médias sociaux. Parmi les personnes qui ont fait état de harcèlement, 14 % de celles qui se sont déclarées handicapées ont indiqué avoir subi un harcèlement de ce type. En outre, 37 % des personnes déclarant appartenir à une minorité ethnique ont été victimes de harcèlement en raison de leur appartenance à une minorité ethnique, et 42 % des filles s'identifiant comme LGBTIQ+ ont été victimes de harcèlement pour ce motif⁴⁸.

33. L'expérience du harcèlement en ligne et de la cyberintimidation est associée chez les enfants à une baisse de l'estime de soi, à une consommation accrue d'alcool et de drogues, à l'absentéisme scolaire, à une baisse des notes et à des problèmes de santé, ainsi qu'à un stress mental ou émotionnel et à un sentiment d'insécurité physique⁴⁹.⁵⁰

34. Les violences sexuelles contre les enfants sont de plus en plus souvent commises au moyen des nouvelles technologies de l'information (TIC) et de la communication ou facilitées par ces dernières⁵¹. Entre autres formes de violence sexuelle facilitées par les technologies numériques, on peut citer la sollicitation d'enfants à des fins sexuelles et la participation en ligne à des abus sexuels sur enfants. Il peut s'agir par exemple de diffusion vidéo en direct, de production et de distribution de matériel pédopornographique, ou encore de sextorsion. Les formes de violence, d'exploitation et d'abus sexuels facilités par les technologies numériques peuvent également être commises dans le cercle de confiance d'un enfant, par des membres de sa famille ou des amis ou, pour les adolescents, par des partenaires intimes, et peuvent inclure des

⁴⁴ Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO), UIT et Commission « Le large bande au service du développement durable », *Child Online Safety: Minimizing the Risk of Violence, Abuse and Exploitation Online* (2019).

⁴⁵ Sonia Livingstone, Daniel Kardefelt Winther et Marium Saeed, *Global Kids Online: Comparative Report* (Florence, Centre de recherche Innocenti de l'UNICEF, 2019).

⁴⁶ A/74/821, par. 51.

⁴⁷ Mariya Stoilova, Sonia Livingstone et Rana Khazbak, *Investigating Risks and Opportunities for Children in a Digital World: a Rapid Review of the Evidence on Children's Internet Use and Outcomes*, Innocenti Discussion Papers, n° 2020-03 (Florence, Centre de recherche Innocenti de l'UNICEF, 2021).

⁴⁸ Plan International, *The State of the World's Girls 2020: Free to Be Online?*.

⁴⁹ UNICEF, *La situation des enfants dans le monde, 2017. Les enfants dans un monde numérique*.

⁵⁰ Plan International, *The State of the World's Girls 2020: Free to Be Online?*.

⁵¹ A/HRC/49/51, par. 38.

cyberagressions, notamment le harcèlement et des menaces d'atteinte à la réputation, la création ou le partage non consenti de textes ou d'images à caractère sexuel, tels que des contenus autogénérés par sollicitation et/ou coercition, et la promotion de comportements autodestructeurs, tels que les coupures, les comportements suicidaires ou les troubles alimentaires⁵².

35. L'aire géographique, l'échelle et la complexité de l'exploitation sexuelle et les abus sexuels des enfants en ligne se sont accrues ces dernières années en raison du nombre croissant d'enfants connectés à Internet, de l'accessibilité accrue d'Internet pour l'ensemble de la population, des progrès technologiques qui ont permis aux auteurs de commettre des délits sans être détectés et de trouver de nouveaux moyens d'accéder aux enfants en ligne. Les enfants sont de plus en plus nombreux à signaler qu'ils ont vu des contenus sexuels en ligne⁵³, qu'ils ont été sollicités pour des actes ou des contenus sexuels et qu'ils ont été victimes d'abus sexuels en ligne⁵⁴. Il existe également des preuves de l'utilisation d'Internet pour la traite des enfants à des fins d'exploitation sexuelle⁵⁵. En 2019, la base de données de l'Organisation internationale de police criminelle (INTERPOL) sur l'exploitation sexuelle des enfants contenait plus de 1,5 million d'images et de vidéos documentant les abus commis sur plus de 19 400 enfants victimes dans le monde entier⁵⁶.

36. Parmi les jeunes filles interrogées dans 22 pays en 2020, beaucoup ont déclaré avoir reçu des commentaires sexuels ou des messages explicites, y compris des propositions de rapports sexuels monnayés, avoir reçu des photos ou des images sexuelles ou explicites, s'être vu demander d'envoyer des photos d'elles-mêmes, et avoir subi des formes de chantage, de partage non autorisé de contenu ou d'intimidation d'un auteur démontrant qu'il connaissait leurs informations personnelles⁵⁷. Des méta-analyses d'études sur les différentes formes de violence contre les enfants en ligne ont révélé que 11,5 % des participants à l'enquête avaient reçu des sollicitations sexuelles non désirées en ligne et que 8 % des adolescents avaient vu circuler sans leur consentement des images à caractère sexuel qu'ils avaient prises eux-mêmes⁵⁸.

37. L'environnement numérique expose également les enfants à l'enrôlement et à l'exploitation en ligne par des groupes non étatiques qui cherchent à leur faire commettre des actes de violence ou participer à des actions violentes⁵⁹.

38. Malgré les nombreux risques et dangers que peut présenter l'environnement numérique, celui-ci a également ouvert aux enfants de nouvelles voies pour chercher de l'aide lorsqu'ils sont victimes de violence, notamment en facilitant l'accès aux lignes d'assistance téléphonique, aux services de conseil et aux mécanismes de signalement de la violence⁶⁰.

⁵² Comité des droits de l'enfant, observation générale n° 25 (2021), par. 81.

⁵³ Livingstone, Kardefelt Winther et Saeed, *Global Kids Online: Comparative Report* (2019).

⁵⁴ Daniel Kardefelt Winther and Rogers Twesigye, *Disrupting Harm: Online risk and harm for children in Eastern and Southern Africa*, Innocenti Research Briefs (Centre de recherche Innocenti de l'UNICEF, Florence, 2023).

⁵⁵ Office des Nations Unies contre la drogue et le crime (ONUDC), *Study on the Effects of New Technologies on the Abuse and Exploitation of Children*, (Vienne, 2015).

⁵⁶ UNESCO, UIT et Commission « Le large bande au service du développement durable », *Child Online Safety: Minimizing the Risk of Violence, Abuse and Exploitation Online* (2019).

⁵⁷ Plan International, *The State of the World Girls 2020. Free to Be Online?*.

⁵⁸ Organisation mondiale de la Santé, *What works to prevent online violence against children?* (Genève, 2022).

⁵⁹ Comité des droits de l'enfant, observation générale n° 25 (2021), par. 83.

⁶⁰ A/HRC/52/61, par. 83 à 86.

39. Un certain nombre de gouvernements ont pris des mesures positives pour assurer la protection des enfants dans l'environnement numérique, notamment en adoptant des textes législatifs ou administratifs et des politiques⁶¹. Diverses organisations publiques et privées travaillent en collaboration, au-delà des secteurs et des frontières, pour relever les défis de la lutte contre l'exploitation et les abus sexuels des enfants en ligne. Ainsi, gouvernements, entreprises privées, société civile et organisations intergouvernementales coopèrent dans le cadre de l'Alliance mondiale WeProtect pour mettre en place des garanties et assurer des réponses appropriées aux enfants victimes d'abus en ligne⁶². De même, un certain nombre de pays, dont le Kenya, la Türkiye, l'Ouganda et le Zimbabwe, ont pris des mesures pour améliorer la qualité des réponses de la justice pénale et des services destinés aux victimes de l'exploitation et des abus sexuels en ligne.

40. Les pays de toutes les régions se sont également attachés à mettre en place et utiliser des services de gestion des données numériques afin d'aider les acteurs de la protection de l'enfance dans les contextes de l'action humanitaire et du développement à gérer les données relatives à la protection en ce qui concerne la gestion des dossiers, le suivi des incidents et le suivi des programmes. Des initiatives ont été lancées par la Jamaïque, la Malaisie, le Monténégro, les Philippines, l'Afrique du Sud et le Sri Lanka pour soutenir la parentalité positive, notamment en mobilisant les publics concernés grâce à des outils interactifs en open source tels que des robots conversationnels, des programmes de groupe diffusés par des services de messagerie et des applications. La technologie numérique a également été utilisée dans le cadre de campagnes de communication de masse par SMS et applications mobiles dans des zones difficiles d'accès, par exemple pour la sensibilisation aux risques liés aux engins explosifs et pour l'aide aux survivants au Myanmar et au Yémen. Des campagnes numériques similaires ont été mises en œuvre pour renforcer et rendre plus visible la mobilisation des communautés en vue de l'élimination de pratiques néfastes telles que le mariage d'enfants, en Afrique occidentale et centrale et au Bangladesh⁶³.

E. Enfants en situation de handicap

41. L'environnement numérique offre aux enfants handicapés de nouvelles possibilités de nouer des relations sociales, d'accéder à l'information et de participer aux processus de décision publics⁶⁴. Les progrès de l'intelligence artificielle peuvent également aider les enfants handicapés dans certains contextes : par exemple, des applications d'intelligence artificielle ont été développées pour isoler une voix d'une foule et d'autres bruits ambiants, ce qui peut permettre d'améliorer le sous-titrage audio à la télévision ainsi que les aides auditives destinées aux enfants présentant des déficiences sensorielles⁶⁵.

42. Cependant, les enfants handicapés sont confrontés à de multiples obstacles pour accéder à l'environnement numérique : contenus numériques inaccessibles, appareils et interfaces inadaptés, formation insuffisante des enseignants et des étudiants et accès limité aux technologies d'assistance⁶⁶. De ce fait, pour les enfants handicapés, quelle que soit la connectivité, l'inaccessibilité des sites Web et des appareils

⁶¹ Voir www.unicef.org/reports/legislating-digital-age.

⁶² Voir www.unicef.org/reports/framing-future.

⁶³ UNICEF, *Global Annual Results Report 2021 Goal Area 3 – Every Child is Protected from Violence and Exploitation*, (New York, 2022).

⁶⁴ Comité des droits de l'enfant, observation générale n° 25 (2021), par. 89.

⁶⁵ UNICEF, *Orientations stratégiques sur l'IA destinée aux enfants*, version 2.0 (2021).

⁶⁶ UNICEF, *Fact Sheet: Children with Disabilities* (New York, 2022).

numériques peut être synonyme d'exclusion des services et des produits qu'ils fournissent. L'évaluation de la facilité d'utilisation et l'amélioration de l'accessibilité cognitive peuvent être des solutions pour surmonter ces obstacles⁶⁷.

43. Les enfants en situation de handicap sont victimes de stigmatisation et de discrimination⁶⁸, ce qui peut accroître le risque de cyberagressions à leur rencontre : par exemple, une analyse de 98 études a montré que près de 38 % des enfants handicapés étaient harcelés par leurs pairs, et que 23 % d'entre eux étaient victimes de cyberintimidation⁶⁹. Le discours haineux à l'égard des personnes handicapées est un phénomène croissant, y compris en ligne⁷⁰. En outre, les enfants handicapés, y compris les enfants présentant une déficience intellectuelle, sont particulièrement vulnérables à l'exploitation et aux abus sexuels⁷¹, y compris en ligne.

F. Santé et bien-être

44. Les technologies numériques ont joué un rôle moteur pour garantir l'accès aux services de santé et à l'information, ainsi qu'aux services de diagnostic et de traitement pour la santé physique et mentale et la nutrition des mères, des nouveau-nés, des enfants et des adolescents. Elles se sont également avérées vitales pour les enfants en situation défavorisée ou vulnérable, dans les situations d'urgence, et pour les enfants vivant dans des communautés éloignées ou difficiles d'accès. Les pays de toutes les régions ont pris des mesures positives pour tirer parti des technologies numériques dans la gestion des cas à distance, le télé-conseil et le soutien psychosocial, la continuité et l'amélioration des soins de santé primaires, les solutions d'apprentissage numérique destinées à aider les agents de santé de première ligne et les agents de santé communautaires, l'éducation à la santé, y compris l'éducation complète à la sexualité, et pour améliorer la qualité des soins et des informations et données numériques⁷².

45. Dans le cadre de la riposte à la pandémie de COVID-19, des investissements financiers importants ont été réalisés en vue de la numérisation des mécanismes d'information et de distribution des vaccins afin d'améliorer la santé des enfants et de leurs familles. Le Digital Health Centre of Excellence (Centre d'excellence pour la santé numérique) (DICE), codirigé par l'UNICEF et l'OMS, a été créé en 2021 afin de fournir une assistance technique coordonnée aux Gouvernements nationaux et aux partenaires pour l'administration du vaccin contre la COVID-19. Il a ensuite évolué pour se concentrer sur le développement de solutions de santé numérique afin d'appuyer non seulement la fourniture de vaccins, mais aussi la vaccination de routine, la réponse aux pandémies et d'autres efforts en matière de santé, y compris la numérisation du secteur de la santé dans son ensemble⁷³.

46. Dans les situations d'urgence sanitaire, y compris les épidémies telles que la pandémie de COVID-19, les technologies numériques et les plateformes de réseaux mobiles peuvent fournir aux enfants et à leurs familles des informations vitales, des produits essentiels et un soutien financier. Pendant la pandémie, la messagerie

⁶⁷ OMS et UNICEF, *Rapport mondial sur les technologies d'assistance* (Genève, 2022).

⁶⁸ UNICEF, *Vus, pris en compte et inclus : utiliser les données pour mettre en lumière le bien-être des enfants handicapés* (New York, 2021).

⁶⁹ UNICEF, *Fact Sheet: Children with Disabilities* (2022).

⁷⁰ Voir Mark Sherry *et al.* (éd.), *Disability Hate Speech: Social, Cultural and Political Contexts* (Londres, Routledge, 2020).

⁷¹ UNICEF, *Fact Sheet: Children with Disabilities* (2022).

⁷² UNICEF, *Global Annual Results Report 2021: Goal Area 1 – Every Child Survives and Thrives*, (New York, 2022).

⁷³ Voir www.unicef.org/health/data-and-digital-health.

numérique s'est avérée un outil puissant pour faire circuler des informations vitales auprès des populations, mettre en place des programmes d'aide et de prestations sociales grâce à des innovations telles que les « porte-monnaie numériques », former les professionnels de la santé aux nouvelles bonnes pratiques visant à les protéger et à protéger leurs patients, et collecter des données pour éclairer les politiques publiques et surveiller les services de santé et l'opinion publique. Dans le cadre d'efforts humanitaires plus larges dans le secteur de la santé, l'OMS et l'UNICEF ont accéléré l'utilisation de robots conversationnels via des plateformes de messagerie, y compris dans des contextes humanitaires, en raison de leur capacité à apporter à de vastes populations des informations vitales adaptées à la situation de chacun. Ces efforts visaient à fournir aux ménages avec enfants et aux Gouvernements des informations fiables pour lutter contre la désinformation, fournir un soutien sanitaire et évaluer les besoins⁷⁴.

47. Les enfants, y compris les adolescents, utilisent de plus en plus Internet pour rechercher des informations et un appui en ce qui concerne la santé physique, mentale, sexuelle et reproductive, la puberté, la sexualité et la conception. Les adolescents ont indiqué qu'ils souhaitaient en particulier avoir accès en ligne à des services de santé mentale et de santé sexuelle et procréative gratuits, confidentiels, adaptés à leur âge et non discriminatoires⁷⁵.

48. Les plateformes numériques permettent également de répondre aux besoins de formation des spécialistes de la santé mentale, notamment les psychologues, ainsi que des non-spécialistes tels que les bénévoles communautaires, les travailleurs sociaux, les médecins généralistes, les infirmiers et les enseignants. Les innovations et outils numériques destinés aux jeunes facilitent également les interventions autoguidées pour les enfants, notamment par le partage de compétences et de techniques visant à aider les individus à réduire le stress et les symptômes des troubles mentaux et des problèmes de santé mentale.

49. Si la technologie et les services numériques ont permis aux enfants d'accéder à un soutien en matière de santé mentale, leur utilisation peut également accroître l'exposition des enfants à la désinformation, à la violence en ligne et à des dommages potentiels pour leur santé mentale⁷⁶, notamment en raison de contenus préjudiciables et de la violence entre pairs. Il a été démontré qu'un temps d'écran prolongé avec une supervision limitée augmente l'exposition à des contenus qui ont un effet négatif sur la santé des enfants, et que l'utilisation excessive des plateformes numériques a des conséquences négatives sur la qualité du sommeil, un facteur particulièrement important pour le développement cérébral pendant la petite et la moyenne enfance ainsi que pendant les années d'adolescence.

50. Les contenus discriminatoires et la sous-représentation ou la représentation erronée des groupes minoritaires en ligne ont également des effets négatifs sur la santé mentale et le bien-être des enfants⁷⁷.

51. De nombreux pays à revenu faible ou intermédiaire ont pris des mesures pour fournir des services de santé mentale et un soutien psychosocial aux enfants en réponse à la crise de santé mentale déclenchée par la pandémie. Des dizaines de pays, dont le Cambodge, le Guatemala, le Lesotho et le Népal, adaptent leurs services de santé mentale et de soutien psychosocial aux enfants et aux adolescents, dont les

⁷⁴ Bureau des Nations Unies pour la coordination des affaires humanitaires, *From Digital Promise to Frontline Practice: New and Emerging Technologies in Humanitarian Action* (2021).

⁷⁵ Comité des droits de l'enfant, observation générale n° 25 (2021), par. 94. OCDE, « Children and young people's mental health in the digital age: shaping the future » (2018).

⁷⁷ Third and Moody, *Our Rights in the Digital World: A Report on the Children's Consultations to inform UNCRC General Comment 25* (2021).

filles, ou accroissent les services qu'ils leur proposent déjà. Ces efforts consistent notamment à fournir des conseils psychosociaux au moyen de services mobiles et à distance.

52. L'utilisation du numérique peut également nuire au droit des plus jeunes à la survie et au développement, car elle nuit au développement cognitif, social, émotionnel et physique des enfants de moins de cinq ans. Cela est particulièrement vrai dans les situations d'urgence où plusieurs facteurs de stress toxiques se superposent et affectent les enfants et les familles. Des études ont établi un lien entre l'utilisation excessive d'Internet dans la petite enfance et un fonctionnement cognitif plus faible, une intelligence verbale réduite et un volume réduit dans les zones du cerveau liées au traitement du langage, à l'attention, aux fonctions exécutives, aux émotions et à la récompense. On a également mis en évidence un lien entre l'augmentation du temps passé devant un écran et l'augmentation des taux d'obésité chez les jeunes enfants, aux déficits d'attention et aux comportements agressifs.

53. Dans ses lignes directrices publiées en 2019, l'OMS recommande de ne pas exposer les bébés de moins de deux ans aux écrans et de limiter le temps d'écran des enfants âgés de deux à quatre ans à une heure par jour afin de favoriser un développement neurologique optimal au cours des premières années de vie⁷⁸.

54. Si les risques de l'utilisation du numérique pour les enfants les plus jeunes ont été bien mis en évidence, il a cependant été constaté qu'à petite dose, il peut présenter certains avantages pour les enfants de plus de 2 ans, notamment favoriser le développement de la motricité fine, stimuler le développement cognitif et psychosocial des enfants âgés de 3 à 5 ans, soutenir la culture numérique et offrir des possibilités de jeu numérique. On a constaté que la participation des parents et des personnes qui s'occupent des enfants jouait un rôle essentiel dans la médiation de l'utilisation du numérique des plus jeunes enfants, ainsi que dans la modélisation de comportements sains et de l'habileté numérique.

55. La promotion commerciale d'aliments et de boissons nocifs pour la santé menée auprès des enfants a augmenté dans le monde entier, y compris dans les pays à revenu faible ou intermédiaire. Ce marketing peut être très ciblé, ce qui lui permet d'influencer efficacement les préférences alimentaires des enfants et d'aboutir à une mauvaise alimentation pouvant entraîner une surcharge pondérale, l'obésité et des maladies chroniques liées à l'alimentation⁷⁹. Environ 40 millions d'enfants de moins de 5 ans et plus de 340 millions d'enfants et d'adolescents âgés de 5 à 19 ans souffrent de surpoids ou d'obésité, principalement en raison d'un environnement alimentaire obésogène⁸⁰. Un certain nombre d'États ont pris des mesures pour améliorer la nutrition dans la petite enfance et à l'adolescence, notamment la Chine, l'Inde, le Mexique et l'Uruguay⁸¹.

56. Le Comité des droits de l'enfant a noté que l'industrie alimentaire dépensait des milliards de dollars pour assurer une promotion et un marketing constants et omniprésents d'aliments mauvais pour la santé auprès des enfants, et a appelé les États à réglementer ces stratégies dans le cadre de leurs obligations au titre de l'article 24 de la Convention relative aux droits de l'enfant, en insistant plus récemment sur le marketing numérique. Dans le contexte particulier de

⁷⁸ Organisation mondiale de la Santé, *Lignes directrices sur l'activité physique, la sédentarité et le sommeil chez les enfants de moins de 5 ans* (2019).

⁷⁹ OMS, *Understanding the Digital Media Ecosystem: How the Evolution of the Digital Marketing Ecosystem Impacts Tobacco, Alcohol and Unhealthy Food Marketing* (Bureau régional de l'OMS pour l'Europe, Copenhague, 2022).

⁸⁰ UNICEF, *Prevention of Overweight and Obesity in Children and Adolescents*, Programming Guidance (UNICEF, New York, 2019).

⁸¹ UNICEF, *Global Annual Results Report 2021: Goal Area 1* (2022).

l'environnement numérique, le Comité a aussi appelé les États parties à faire de l'intérêt supérieur de l'enfant une considération primordiale lorsqu'ils réglementent la publicité et le marketing destinés et accessibles aux enfants⁸².

G. Éducation, loisirs et activités culturelles

57. Dans le contexte de la crise mondiale de l'apprentissage et de la pandémie de COVID-19, l'apprentissage à distance facilité par la technologie a constitué une planche de salut pour de nombreux enfants⁸³. Les gouvernements du monde entier ont rapidement mis en œuvre des mesures d'apprentissage à distance : une cartographie des plateformes nationales d'apprentissage numérique de plus de 180 pays a révélé que 91 % des ministères de l'éducation interrogés utilisaient des plateformes en ligne pour l'apprentissage à distance. Néanmoins, elle a aussi révélé que de nombreux pays ne disposaient pas de plateformes et de contenus d'apprentissage en ligne officiellement autorisés, et que beaucoup d'apprenants ne savaient pas où accéder à des solutions ou des ressources éducatives numériques⁸⁴.

58. Parmi les différentes modalités d'apprentissage à distance utilisées dans le cadre de la réponse éducative à la pandémie, les solutions technologiques de base, telles que les téléphones mobiles et les smartphones, ont été particulièrement utiles pour permettre la continuité de l'apprentissage et maintenir des voies de communication entre les élèves et les enseignants. Les outils de messagerie populaires ont été fréquemment utilisés pour appuyer la continuité de l'apprentissage et l'utilisation de certains d'entre eux a augmenté de plus de 40 % pendant la pandémie⁸⁵.

59. Lorsque les écoles ont fermé pendant la pandémie, les enfants ont été confinés à domicile et l'usage des technologies telles que les téléphones portables et les plateformes s'est développé, entraînant une augmentation conséquente du temps passé devant un écran. Les technologies, Internet et les outils numériques ont ouvert des portes permettant l'apprentissage, mais aussi le monde du jeu et du divertissement, les interactions sociales qui manquaient aux enfants, la coopération et la créativité.

60. Cependant, malgré les efforts déployés par les pays pendant la pandémie, des centaines de millions d'apprenants n'ont pas été en mesure d'accéder à des contenus d'apprentissage numériques ou de bénéficier d'un soutien à distance de la part des enseignants, en raison de la fracture numérique et des difficultés d'utilisation. On a ainsi constaté dans le monde entier un manque de préparation et d'anticipation pour l'apprentissage numérique et à distance. Cette impréparation se manifeste par l'absence ou le manque d'infrastructures, de connectivité, de politiques et de programmes appropriés, de solutions d'apprentissage numérique, de contenus et de ressources pédagogiques, de mécanismes d'orientation et de soutien pour les écoles, les enseignants et les familles, ainsi que par l'insuffisance des connaissances et compétences numériques des élèves, des enseignants et des personnes qui s'occupent d'enfants.

61. La fracture numérique est particulièrement prononcée pour les filles, les enfants handicapés, les enfants vivant dans les zones rurales, les enfants en situation d'urgence et les minorités ethnolinguistiques. Les effets négatifs de la pandémie sur

⁸² Voir Comité des droits de l'enfant, observation générale n° 15 (2013) sur le droit de l'enfant de jouir du meilleur état de santé possible et observation générale n° 25 (2021).

⁸³ Voir A/76/305, par. 25 à 28.

⁸⁴ UNICEF, *Pulse Check on Digital Learning*, (UNICEF, New York, 2022).

⁸⁵ Ibid.

l'éducation ont été ressentis de manière disproportionnée dans les pays à faible revenu et à revenu intermédiaire de la tranche inférieure⁸⁶.

62. Cependant, même dans les pays technologiquement avancés, les enseignants ne disposaient pas des compétences nécessaires pour répondre à la demande et au besoin soudains de modalités d'apprentissage à distance, en particulier de solutions d'apprentissage numérique. De nombreux pays ont déployé des efforts considérables pendant la pandémie de COVID-19 pour fournir aux enseignants une formation aux technologies de l'information et de la communication et un appui en la matière ; ainsi, 53 % des enseignants ont déclaré avoir participé à une formation sur l'utilisation d'outils et de ressources technologiques pour l'enseignement et l'apprentissage en ligne ou à distance. Cependant, 25 % des enseignants interrogés ont déclaré que l'utilisation inadéquate des technologies numériques pour l'enseignement était un obstacle à la qualité de l'enseignement⁸⁷.

63. Le cadre de compétences en TIC pour les enseignants élaboré par l'UNESCO permet d'étayer les politiques de formation des enseignants et d'aider les pays à développer des compétences nationales en TIC pour les enseignants⁸⁸.

64. En 2022, on estimait qu'un tiers seulement des enfants de 10 ans étaient capables de lire et de comprendre un texte simple⁸⁹. Une étude réalisée par l'UNICEF et EdTech Hub sur les plateformes nationales d'apprentissage numérique de plus de 180 pays montre que ces outils n'ont pas progressé, voire qu'ils ont régressé, et que les fonctionnalités hors ligne, l'accessibilité et l'interactivité sont insuffisantes. Sur l'ensemble des plateformes nationales d'apprentissage numérique recensées, 32 % n'existent plus, n'ont pas été mises à jour depuis 2020 ou ont des liens qui ne fonctionnent pas. Ceci est particulièrement vrai pour les plateformes développées par les pays d'Afrique subsaharienne et d'Asie du Sud. Plus de 70 % des plateformes n'offrent pas de fonctionnalité hors ligne. Quarante-neuf pour cent des pays à revenu élevé et 33 % des pays à revenu intermédiaire disposent de plateformes offrant des fonctionnalités hors ligne, contre seulement 18 % des pays à faible revenu. Par ailleurs, seules 22 % des plateformes d'apprentissage numérique comportent des fonctionnalités d'accessibilité pour les enfants handicapés. L'habileté numérique des enfants, des enseignants, des parents et des personnes qui s'occupent d'enfants, ainsi que d'autres parties prenantes, demeure largement insuffisante et constitue un sujet de préoccupation considérable⁹⁰.

65. En 2021, 2,9 milliards de personnes n'avaient toujours pas accès à Internet. Pour combler le fossé de la connectivité, l'UNICEF et l'Union internationale des télécommunications se sont associés au niveau mondial pour connecter toutes les écoles du monde à Internet d'ici 2030 dans le cadre de l'initiative Giga⁹¹, laquelle aura déjà permis à plus d'un million d'élèves et à 3 200 écoles d'accéder à Internet en 2023⁹².

66. Face aux difficultés actuelles, les pays de toutes les régions se sont efforcés de renforcer l'accès équitable aux solutions d'apprentissage numérique et à la connectivité, notamment en ce qui concerne les compétences numériques et

⁸⁶ Ibid.

⁸⁷ Ibid.

⁸⁸ Voir www.unesco.org/en/digital-competencies-skills/ict-cft.

⁸⁹ UNICEF, « UNICEF warns of shockingly low levels of learning, with only a third of 10-year-olds worldwide estimated to be able to read and understand a simple written story », communiqué de presse, 16 septembre 2022.

⁹⁰ UNICEF, *Pulse Check on Digital Learning* (2022).

⁹¹ Voir <https://giga.global>.

⁹² Giga, « Giga Annual Report: 1 million students connected to the Internet » (UNICEF et UIT, New York et Genève, 2022).

l’alphabétisation, le renforcement des capacités des enseignants et des chefs d’établissement, la réduction de la fracture numérique, l’amélioration des contenus et des services préprimaires, la promotion d’autres voies d’apprentissage et l’élaboration de matériel et de manuels scolaires numériques accessibles. Le Passeport pour l’apprentissage, une plateforme d’apprentissage en ligne, mobile et hors ligne développée par l’UNICEF et Microsoft pour relever les défis de l’accès à une éducation continue et de qualité, en particulier pour les personnes touchées par les crises et les déplacements, avait été utilisé par près de 2,8 millions d’enfants, de jeunes, d’éducateurs et de personnes s’occupant d’enfants, et proposait des contenus éducatifs dans plus de 28 pays à la fin de 2022⁹³.

67. S’appuyant sur le Plan d’action de coopération numérique du Secrétaire général pour la coopération numérique et sur la Déclaration mondiale RewirEd sur la connectivité pour l’éducation⁹⁴, l’UNICEF et ses partenaires ont lancé, lors du Sommet sur la transformation de l’éducation en 2022, un appel à l’action en faveur de la qualité de l’apprentissage numérique public pour tous⁹⁵ et l’initiative phare « Passerelles vers l’apprentissage numérique public », qui vise à aider les pays à tenir leurs engagements de développer des plateformes et des contenus d’apprentissage numérique⁹⁶.

68. Dans le cadre du Sommet sur la transformation de l’éducation⁹⁷, le Bureau de l’Envoyée du Secrétaire général pour la jeunesse et le secrétariat du Sommet ont recueilli les opinions, les recommandations et les engagements sur la transformation de l’éducation de près de 500 000 jeunes de plus de 170 pays, qui ont abouti à une première : la Déclaration de la jeunesse sur la transformation de l’éducation⁹⁸. Dans cette déclaration, les décideurs sont exhortés à investir dans l’infrastructure numérique de l’éducation et dans un accès abordable, digne, sûr et stable à la connectivité numérique pour tous, afin de favoriser l’apprentissage et de réduire la fracture numérique.

IV. Recommandations

69. **Conformément à l’observation générale n° 25 (2021) du Comité, les États sont invités à respecter, protéger et réaliser les droits de chaque enfant dans l’environnement numérique sans discrimination d’aucune sorte, notamment fondée sur le sexe et le genre, le handicap, le milieu socioéconomique, l’origine ethnique ou nationale, la langue, le statut d’autochtone ou de membre d’une minorité, le statut de migrant ou de réfugié, et à surmonter l’exclusion numérique, notamment en offrant à tous les enfants un accès libre et sûr aux technologies numériques. Les États devraient accorder une attention particulière à la situation des enfants défavorisés, notamment en raison de leur genre, à celle des enfants touchés par des crises humanitaires, des enfants victimes de la traite ou de l’exploitation sexuelle, des enfants faisant l’objet d’une protection de remplacement et des enfants privés de liberté.**

70. **Les États, le secteur privé et les autres acteurs concernés devraient veiller à ce que l’ensemble de la législation, des politiques, des programmes et des**

⁹³ UNICEF, *Global Annual Results Report 2022: Goal Area 2 – Every Child, Including Adolescents, Learns and Acquires Skills for the Future* (New York, 2022).

⁹⁴ UNESCO, *Déclaration mondiale RewirEd sur la connectivité pour l’éducation* (2021). Disponible à l’adresse suivante : <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381482.locale=en>.

⁹⁵ Voir www.un.org/fr/transforming-education-summit/digital-learning-all.

⁹⁶ Voir www.un.org/en/transforming-education-summit/gateways-public-digital-learning.

⁹⁷ www.un.org/en/transforming-education-summit.

⁹⁸ www.un.org/en/transforming-education-summit/youth-declaration.

pratiques relatifs à l'environnement numérique, ainsi que la conception des produits et des biens relevant de ce secteur soient conformes aux normes internationales en matière de droits humains et aux principes des droits de l'enfant, notamment en faisant de l'intérêt supérieur de chaque enfant la considération première, en appliquant des approches adaptées à l'âge et en garantissant la participation effective des enfants en les consultant lors de l'élaboration, en écoutant leurs besoins et en accordant l'importance voulue à leurs opinions. Les États devraient systématiquement travailler en association avec la société civile, y compris les groupes dirigés par des enfants et les organisations non gouvernementales travaillant dans le domaine des droits de l'enfant et celles qui sont concernées par l'environnement numérique.

71. Les États, le secteur privé et les autres acteurs concernés sont vivement encouragés à prendre toutes les mesures appropriées pour protéger les enfants contre la violence dans l'environnement numérique, y compris la violence physique et psychologique, les voies de fait ou les abus, la négligence ou la maltraitance, la cyberagression, la traite et le harcèlement, l'exposition à des contenus violents ou néfastes, l'exploitation et les sévices, y compris l'exploitation sexuelle et les abus sexuels, le harcèlement et les discours de haine.

72. Les États devraient mobiliser, allouer et utiliser des ressources publiques pour mettre en œuvre la législation, les politiques et les programmes visant à réaliser pleinement les droits de l'enfant dans l'environnement numérique et à améliorer l'inclusion numérique, y compris des mesures visant expressément à combler la fracture numérique liée au genre.

73. Les États sont vivement encouragés à assurer la collecte de données complètes ventilées par âge, sexe et genre, handicap, situation géographique, origine ethnique et nationale et situation socioéconomique, y compris des données et travaux de recherche menés avec et par les enfants, afin d'éclairer la législation, les politiques et les pratiques liées à l'environnement numérique.

74. Les États devraient veiller à ce que les mandats des institutions nationales des droits de l'homme et des autres institutions nationales appropriées couvrent les droits de l'enfant dans l'environnement numérique et à ce que ces institutions soient dotées de ressources suffisantes et investies des pouvoirs leur permettant de recevoir, d'examiner et de traiter les plaintes des enfants et de leurs représentants.

75. Les États et les autres acteurs concernés sont invités à diffuser des informations et mener des campagnes de sensibilisation sur les droits de l'enfant dans l'environnement numérique, à faciliter l'élaboration de programmes éducatifs destinés aux enfants, aux parents et aux personnes qui s'occupent d'enfants afin d'améliorer leur connaissance des droits de l'enfant en relation avec les possibilités et les risques associés aux produits et services numériques, notamment en ce qui concerne les risques de mésinformation et de désinformation, à veiller à ce que les informations soient disponibles selon des modalités adaptées à l'âge et à la sensibilité des enfants, et à dispenser aux professionnels travaillant pour et avec les enfants, y compris le secteur des technologies, une formation axée sur l'environnement numérique et les droits de l'enfant. Les parents, les éducateurs et les autres acteurs concernés devraient recevoir une formation et des conseils sur l'utilisation appropriée des appareils numériques et sur la nécessité de respecter le développement de l'autonomie, des capacités et de la vie privée des enfants. Une attention particulière devrait également être accordée à la santé mentale et au bien-être psychosocial des enfants.

76. Les États doivent veiller à ce que les entreprises respectent les droits de l'enfant dans l'environnement numérique et prennent les mesures appropriées pour garantir le respect des obligations visant à prévenir les violations des droits de l'enfant. Ils doivent aussi veiller à ce que les entreprises fassent preuve de diligence raisonnable en matière de droits de l'enfant et procèdent à des évaluations des effets sur les droits de l'enfant, et à ce qu'elles mettent en œuvre des cadres réglementaires, des codes professionnels et des conditions générales d'utilisation qui respectent les normes les plus strictes en matière d'éthique et de sécurité.

77. Les États sont instamment priés de veiller à ce qu'il existe des mécanismes de recours judiciaires et non judiciaires appropriés et efficaces pour les violations des droits de l'enfant liées à l'environnement numérique qui soient effectifs, disponibles et accessibles à tous les enfants et à leurs représentants, et de dispenser une formation spécialisée aux forces de l'ordre, aux procureurs et aux juges concernant les violations des droits de l'enfant dans l'environnement numérique.

78. Les États, le secteur privé et les autres acteurs concernés sont vivement encouragés à veiller à ce que les enfants aient accès à l'information dans l'environnement numérique et à soutenir la création de contenus numériques adaptés à l'âge des enfants selon le développement de leurs capacités, notamment en faisant participer des parties prenantes telles que les médias, les diffuseurs et les organisations éducatives, scientifiques et culturelles, ainsi que les acteurs de la protection et de la santé.

79. Les États doivent protéger les enfants qui expriment leur identité et leurs opinions politiques, religieuses ou autres dans l'environnement numérique contre les cyberagressions, les menaces, la censure et la surveillance numérique. Ils doivent faire en sorte que leurs lois et politiques protègent le droit des enfants à participer à des organisations opérant dans l'environnement numérique et permettent aux enfants, notamment aux enfants défenseurs des droits humains et aux enfants en situation défavorisée, de défendre leurs droits et de former des associations en toute sécurité.

80. Les États ont l'obligation de veiller à ce que la vie privée des enfants soit respectée et protégée par toutes les organisations et personnes qui traitent leurs données, notamment par l'adoption de garanties, de mesures de transparence et d'un contrôle indépendant, et par l'intégration de la protection de la vie privée dès la conception dans les produits et services numériques, à ce qu'un consentement préalable et éclairé soit donné librement par l'enfant ou par ses parents ou les personnes qui s'occupent de lui chaque fois que cela est nécessaire pour traiter les données, et à ce que les enfants, leurs parents et les personnes qui s'occupent d'eux puissent facilement accéder aux données stockées et les rectifier ou les supprimer si elles sont inexactes, périmées ou stockées de manière illégale.

81. Les États devraient promouvoir, dans le respect des droits de l'enfant en matière de protection de la vie privée et des données, l'utilisation de systèmes d'identification numérique qui permettent que toutes les naissances soient enregistrées et reconnues officiellement par les autorités nationales afin de faciliter l'accès aux services, en particulier pour les enfants vivant dans des zones reculées, les enfants réfugiés et migrants, et les enfants les plus marginalisés.

82. Les États devraient encourager les parents et les personnes qui s'occupent d'enfants à acquérir une culture numérique, à apprendre comment la technologie peut renforcer les droits des enfants et à reconnaître les risques qu'elle présente pour le développement des jeunes enfants, ainsi qu'à reconnaître

un enfant victime d'un préjudice et à réagir de manière appropriée, en accordant une attention particulière aux enfants, aux parents et aux personnes qui s'occupent d'enfants appartenant à des groupes marginalisés.

83. Les États sont encouragés à réglementer la publicité ciblée ou inadaptée à l'âge, le marketing et les autres services numériques pertinents, afin d'éviter que les enfants ne soient exposés à la promotion de produits malsains, notamment certains aliments et certaines boissons, l'alcool, les drogues et le tabac et les autres produits à base de nicotine. Les États devraient faire de l'intérêt supérieur de l'enfant une considération primordiale à cet égard.

84. Les États devraient aider les institutions éducatives et culturelles à permettre aux enfants d'accéder à diverses ressources d'apprentissage numériques et interactives dans des langues compréhensibles par tous les enfants et investir équitablement dans l'infrastructure technologique des écoles et autres lieux d'apprentissage, en veillant à ce que les ordinateurs soient disponibles et abordables, à ce qu'il y ait une connection à haut débit et de qualité et à ce qu'il y ait une source d'électricité.

85. Les États, le secteur privé et les autres acteurs concernés sont vivement encouragés à veiller à ce que les technologies numériques, l'intelligence artificielle, les mécanismes de surveillance, tels que les logiciels de reconnaissance faciale, et le profilage des risques, y compris ceux qui sont déployés dans le cadre de la prévention, des enquêtes et des poursuites pénales, ne soient pas utilisés pour cibler injustement les enfants soupçonnés ou accusés d'infractions pénales.

86. Les États ont l'obligation de veiller à ce que les enfants ne soient pas recrutés ou utilisés dans des conflits, y compris des conflits armés, par l'intermédiaire de l'environnement numérique, notamment en prévenant, en criminalisant et en sanctionnant les différentes formes de sollicitation et de mise en confiance des enfants à des fins sexuelles (grooming) facilitées par la technologie.
