



Doc. 15505

21 avril 2022

Pour une évaluation des moyens et des dispositifs de lutte contre l'exposition des enfants aux contenus pornographiques

Avis de commission¹

Commission de la culture, de la science, de l'éducation et des médias

Rapporteur: M. Stefan SCHENNACH, Autriche, Groupe des socialistes, démocrates et verts

A. Conclusions de la commission

1. La commission de la culture, de la science, de l'éducation et des médias se félicite du rapport de M. Dimitri Houbon (France, ADLE) au nom de la commission des questions sociales, de la santé et du développement durable, consacré à l'évaluation des moyens et des dispositifs de lutte contre l'exposition des enfants aux contenus pornographiques, dont elle partage pleinement l'analyse et les recommandations.
2. La commission renvoie à la [Résolution 2001 \(2014\)](#) et à la [Recommandation 2048 \(2014\)](#) "Violence véhiculée dans et par les médias", ainsi qu'au rapport qui les accompagne. Ces textes contiennent des éléments de réflexion qui sont également utiles pour le présent rapport en ce qui concerne l'impact de la violence des médias, notamment sexuelle, sur le comportement des personnes, en particulier des enfants. Ces derniers ont de plus en plus facilement accès à des contenus pornographiques dans un environnement internet qui échappe le plus souvent à toute réglementation.
3. La commission propose deux amendements au projet de résolution afin d'attirer l'attention sur la violence sexuelle présente sur internet, dans les jeux vidéo, sur les plateformes de médias sociaux et dans les environnements virtuels, et d'encourager l'élaboration de mécanismes de plainte et de signalement anonymes, à compléter par un code de conduite, mais aussi de programmes internet sûrs et d'éventuelles formes de modération de contenu, le cas échéant.

B. Propositions d'amendement

Amendement A (au projet de résolution)

Au paragraphe 1 du projet de résolution, après la dernière phrase, insérer les mots suivants:

« , dans la mesure où l'environnement internet, très peu réglementé, permet la diffusion de contenus pornographiques et de contenus montrant des violences sexuelles. »

1. Renvoi en commission: [Doc. 15077](#), Renvoi 4507 du 7 mai 2020. Commission saisie du rapport: commission des questions sociales, de la santé et du développement durable. Voir Doc. 15494. Avis approuvé par la commission le 21 avril 2022.



Amendement B (au projet de résolution)

Après le paragraphe 6.6 du projet de résolution, insérer le paragraphe suivant:

«à élaborer, en concertation avec le secteur privé – en particulier les opérateurs de téléphonie mobile, les plateformes numériques mondiales, les entreprises du marché des jeux vidéo, les concepteurs et les fournisseurs de services techniques – un cadre propice à la sortie de programmes internet, jeux vidéo, plateformes de médias sociaux et environnements de réalité virtuelle qui garantissent une utilisation en toute sécurité par les enfants en particulier, grâce notamment à l'adoption de codes de conduite stricts visant à éviter l'exposition des enfants aux contenus pornographiques; à des formes de modération de contenu impliquant une intervention humaine, car les solutions entièrement automatisées risquent de ne pas être capables d'identifier les risques pour les enfants; à des mécanismes de plainte et de signalement anonymes; à des mécanismes de coopération entre le secteur privé et les services répressifs pour lutter efficacement contre les contenus pornographiques illégaux;»

C. Exposé des motifs de M. Stefan Schennach, rapporteur pour avis

1. Comme le montre bien le rapport de M. Houbbron, il est beaucoup trop facile d'avoir accès à des contenus réservés aux adultes. En effet, les systèmes de reconnaissance de l'âge et de réglementation sont insuffisants, surtout dans un environnement internet très peu réglementé où des actes d'extrême violence, y compris sexuelle, peuvent être commis anonymement par le biais de médias en ligne, en ciblant des personnages fictifs ou des êtres humains. Tout cela peut être particulièrement préjudiciable et traumatisant pour les enfants et les jeunes adultes.
2. Je tiens à rappeler la [Résolution 2001 \(2014\)](#) et la [Recommandation 2048 \(2014\)](#) "Violence véhiculée dans et par les médias", ainsi que le rapport correspondant qui reste d'actualité pour la présente analyse. Le manque de réglementation de l'environnement en ligne permet de diffuser facilement et rapidement de la pornographie, et la quantité de nouveaux contenus déversés sur la Toile chaque minute rend quasiment impossible toute modération des violences sexuelles extrêmes en ligne.
3. Les jeux interactifs sur ordinateur, les réseaux sociaux, les forums de discussion, les moteurs de recherche, les achats en ligne et l'accessibilité universelle de ces médias via les smartphones entraînent une exposition illimitée des enfants aux contenus réservés aux adultes et aux contenus souvent extrêmement violents. La violence peut aussi être véhiculée par les médias traditionnels de manière insidieuse, par exemple dans la représentation de l'hypersexualisation des enfants. Voilà ce qui motive l'amendement A.
4. Aujourd'hui, de plus en plus d'enfants possèdent un smartphone ou un autre appareil connecté à internet et disposent de leurs propres comptes sur les réseaux sociaux, y compris dans les pays en développement. Les principales sources de contenus pornographiques pour les enfants, surtout les adolescents, sont les annonces qui apparaissent dans les fenêtres «pop-up». Les sites de partage de vidéos et de photos ou les nouveaux médias sociaux qui voient le jour quotidiennement constituent d'autres voies d'accès courantes aux contenus pornographiques.
5. Nous devons accorder une attention particulière aux environnements de réalité virtuelle, comme le métavers, dans lequel les utilisateurs peuvent interagir en ligne dans un cadre tridimensionnel et multisensoriel, qui peut avoir des répercussions psychiques et physiques sur les enfants en raison des contenus et des sons potentiellement violents et pornographiques. Les images et contacts non désirés peuvent devenir encore plus intrusifs et difficiles à contrôler pour les parents. Certaines applications du métavers permettent même aux enfants d'entrer dans des clubs de strip-tease virtuels où des avatars en 3D simulent des relations sexuelles, sans faire l'objet d'aucune ou de quasiment aucune modération. Les enfants peuvent également être la cible de comportements de *grooming* (solicitation d'enfants à des fins sexuelles), d'insultes racistes et de menaces de viol².
6. Selon le dernier rapport de *WeProtect Global Alliance* sur l'évaluation mondiale de la menace, un répondant sur trois (34%) ayant participé à l'enquête mondiale de cet organisme s'est vu demander de faire quelque chose de sexuellement explicite en ligne qui l'a mis mal à l'aise pendant son enfance. De plus, l'Internet Watch Foundation a constaté une augmentation de 77% des contenus à caractère sexuel «autogénérés» par des enfants de 2019 à 2020 et la pandémie a encore exacerbé ce phénomène. Les

2. [«SHOCKING: Metaverse app allows kids to visit strip clubs, view simulated sex», The Post Millennial, 22 février 2022.](#)

recherches indiquent que les abus commis dans l'univers de la réalité virtuelle ou augmentée peuvent être beaucoup plus traumatisants que ceux perpétrés dans les autres mondes numériques, du fait de la nature multisensorielle de l'environnement dans lequel circulent ces contenus³.

7. Pour assurer la sécurité de manière globale au moment où émerge le métavers, les autorités publiques doivent travailler en partenariat avec les opérateurs internet, le secteur du jeu vidéo, les concepteurs et les fournisseurs de services techniques, ainsi qu'avec le monde universitaire et la société civile. Toutes les parties prenantes doivent se montrer soucieuses de la sécurité psychique et physique des enfants, et ne pas regarder simplement les bénéfices ou les ventes. Les plateformes numériques ont besoin de conditions d'utilisation spécifiques pour les environnements immersifs, qui soient fondées sur la façon dont cette technologie interagit avec le cerveau de l'enfant, et ne peuvent se contenter d'appliquer les règles des médias sociaux existants. Les gouvernements devraient également réfléchir aux moyens d'encourager des comportements sans risques sur ces plateformes dans le cadre d'un avenir numérique plus sûr et plus sain pour les jeunes générations.

8. La cybersécurité est aussi un enjeu, car certains auteurs de violations peuvent inciter des enfants, en particulier des adolescents, à se rendre sur des sites internet pornographiques, les tromper en leur faisant croire qu'ils deviendront des «influenceurs» ou des «célébrités» et leur faire partager leurs données à caractère personnel, les exposant ainsi au chantage et à l'extorsion.

9. Si l'intelligence artificielle et les outils de vérification fondés sur des logiciels peuvent aider les services répressifs, comme le souligne le rapport, la formation à la modération de contenu pourrait permettre d'identifier davantage d'images non consenties ou de violences sexuelles explicites. Les États membres pourraient envisager de soutenir certaines formes de modération de contenu, le cas échéant, en particulier dans le cadre des environnements de réalité virtuelle, car les solutions entièrement automatisées risquent de ne pas être capables d'identifier les risques pour les enfants.

10. Les États membres devraient également envisager de soutenir l'élaboration de mécanismes de plainte et de signalement anonymes, ainsi qu'une autoréglementation sous la forme de codes de conduite stricts visant à éviter l'exposition des enfants aux contenus pour adultes. Ils devraient aussi s'efforcer d'amplifier la coopération des services répressifs avec le secteur privé, afin de lutter efficacement contre la diffusion de contenus illégaux. Voilà ce qui motive les recommandations proposées dans l'amendement B.

11. Enfin, par le biais de son rapporteur général sur l'évaluation de l'impact de la science et de la technologie, la commission de la culture, de la science, de l'éducation et des médias a l'intention de mener des recherches sur les risques, les enjeux et les incidences sur les droits de l'homme des technologies émergentes, telles que la réalité virtuelle, la réalité augmentée et les technologies immersives. La commission souhaiterait associer la commission des questions sociales, de la santé et du développement durable à cette démarche, en mettant particulièrement l'accent sur les aspects psychologiques et physiologiques des technologies immersives pour les enfants et les jeunes.

3. «Safety in the metaverse: what are the risks and challenges?», World Economic Forum (weforum.org), 14 janvier 2022.