



Bruxelles, le 17.9.2026
COM(2026) 680 final

**COMMUNICATION DE LA COMMISSION AU PARLEMENT EUROPÉEN ET AU
CONSEIL**

Une approche de l'UE pour la sécurité des enfants en ligne

1. Introduction

Le monde numérique est une porte d'entrée vers la connaissance, une opportunité de connexion et de créativité. Toutefois, les modèles économiques des plateformes, conçus pour maximiser le temps passé en ligne, donnent lieu à une quantité considérable d'interactions en ligne et peuvent exploiter les vulnérabilités des enfants. Selon une enquête Eurobaromètre de 2026, les adolescents passent en moyenne 4,5 heures en ligne les jours d'école, et 6,1 heures les jours de week-end¹.

Les données disponibles montrent que plus les enfants commencent à utiliser les plateformes en ligne à un âge précoce, plus ils sont susceptibles de passer de temps devant des écrans. Ceux qui ont commencé à utiliser les médias sociaux avant l'âge de 10 ans déclarent passer 7,5 heures sur les écrans les jours de week-end, contre 5,7 heures pour ceux qui ont commencé après l'âge de 14 ans. **Cela amplifie la pression sur la santé mentale des jeunes, qui n'a jamais été aussi menacée.** Un adolescent sur trois se sent stressé ou socialement exclu et touché par des problèmes de concentration. Un enfant sur quatre est actuellement confronté à des contenus en ligne préjudiciables et dérangeants, allant de la violence et des discours de haine à la désinformation, en passant par les pressions liées à l'image corporelle. Un jeune sur quatre est également victime de sollicitation sexuelle en ligne avant l'âge de 18 ans, y compris des interactions sexuelles non désirées consécutives à des pressions, ainsi que des formes de pédopiéage². Si tout enfant peut être concerné, les enfants vulnérables sont beaucoup plus exposés, tandis que les filles et les garçons ne sont pas confrontés aux mêmes types de risques.

En outre, comme le confirment les résultats du programme international pour le suivi des acquis des élèves de l'OCDE (PISA) de 2025, **la distraction numérique est une cause fondamentale du recul des performances scolaires des enfants.** Nuisant à la faculté d'apprentissage des jeunes, elle constitue un facteur clé du déclin des compétences de base dans l'UE. La surconsommation de médias sociaux et un temps d'écran excessif entraînent en particulier des lacunes dans la capacité d'évaluer les informations, de relier entre elles différentes sources et de faire preuve d'une réflexion critique.

L'essor des contenus problématiques générés par l'IA, tels que les hypertrucages ou les conseils dangereux prodigués par les dialogueurs ou compagnons IA, exacerbe encore le problème. La pression exercée sur les adolescents pour qu'ils partagent des photos intimes en touche un sur dix, soit des millions de jeunes dans toute l'Europe. Il ne s'agit pas d'une simple exposition passive et elle ne se limite pas aux écrans. Ces contenus façonnent, encouragent et récompensent les comportements à risque, allant de l'atteinte à l'intégrité physique d'autrui aux dommages auto-infligés, y compris les troubles alimentaires, en passant par les actes imprudents exécutés et filmés pour rechercher l'attention et la validation et qui ont, dans certains cas, des conséquences fatales.

L'Union dispose déjà de bases solides pour protéger les mineurs en ligne. Le règlement sur les services numériques (DSA) impose aux plateformes en ligne de veiller à la sécurité des mineurs lorsqu'elles réfléchissent aux principaux choix de conception de leurs services. Le cadre réglementaire de l'UE comprend également des garanties complètes pour les enfants lorsque ceux-ci utilisent des services de diffusion en continu, des jeux en ligne, des espaces de commerce de détail en ligne et des produits d'IA. Le règlement général sur la protection des données (RGPD) prévoit des règles et des garanties spécifiques concernant l'utilisation des données à caractère personnel, y compris celles des enfants. La législation de l'UE en matière

¹ Impact of excessive screen time and social media on young people's mental health (Impact d'une utilisation excessive des écrans et des médias sociaux sur la santé mentale des jeunes) – juin 2026 – enquête Eurobaromètre.

² <https://www.childlight.org/reports/itl-interim-update-2026>

de protection des consommateurs, notamment la directive sur les pratiques commerciales déloyales, protège les mineurs en leur qualité de consommateurs vulnérables.

L'application de cette législation est une priorité essentielle de la Commission. En vertu du DSA, par exemple, la Commission a pris des mesures coercitives à l'encontre de ByteDance et de Meta pour conception addictive de leurs plateformes en ligne phares (respectivement TikTok pour la première entreprise, et Facebook et Instagram pour la seconde), et pour vérification insuffisante de l'âge sur Facebook et Instagram. La Commission a également pris des mesures coercitives à l'encontre de X en raison de la production et de la diffusion par Grok de matériel relatif à des abus sexuels sur enfants. Par l'intermédiaire du réseau de coopération en matière de protection des consommateurs (CPC), la Commission et les autorités nationales luttent contre les pratiques préjudiciables, notamment dans les jeux en ligne et le commerce électronique³. Les autorités chargées de la protection des données ont également pris des mesures à l'encontre de Meta, TikTok, X et d'autres acteurs, pour utilisation abusive des données à caractère personnel des enfants.

Toutefois, **les règles existantes ne suffisent pas**. Le cadre législatif actuel de l'UE ne prévoit pas d'âge minimal pour l'accès aux plateformes et aux services présentant des fonctionnalités et des contenus inappropriés ou risqués //en fonction de l'âge des utilisateurs//pour les jeunes utilisateurs?. Il n'existe pas non plus d'interdiction pure et simple de fonctionnalités problématiques communes, telles que le défilement infini, les notifications excessives ou les systèmes de recommandation préjudiciables. Par ailleurs, le cadre existant de l'Union ne contient pas de règles suffisamment harmonisées et détaillées pour lutter contre les fonctionnalités de conception addictives des produits et services numériques accessibles aux mineurs. Il manque également de sécurité juridique en ce qui concerne les systèmes de vérification de l'âge et la responsabilité juridique des entreprises technologiques pour la conception de leurs services.

À la suite de l'annonce faite dans le discours sur l'état de l'Union de 2025, un **groupe spécial** a été chargé de conseiller la présidente de la Commission sur l'élaboration d'une approche européenne visant à préserver la sécurité des enfants en ligne. Le groupe spécial a associé différents groupes de parties prenantes à ses travaux et entendu des experts présentant différents profils et issus tant de l'Union que de pays partenaires. Ses délibérations ont abouti au rapport des coprésidents du groupe spécial, exposant leurs conclusions et leurs principales recommandations⁴.

Parallèlement, la sécurité des enfants en ligne a été reconnue comme un défi mondial nécessitant une coopération étroite entre les partenaires. Aux États-Unis, le récent accord à l'amiable conclu avec Meta montre que les fournisseurs de services se rendent désormais compte qu'ils sont de plus en plus considérés, tant sur le plan juridique que sociétal, comme responsables de la sécurité des enfants auxquels ils proposent des services⁵. Au sein de l'UE,

³ Dans l'affaire Star Stable Online, par exemple, le réseau CPC a enquêté sur des incitations à l'achat direct à l'intention des enfants, des tactiques de vente sous pression et des informations peu claires sur les monnaies de jeu. Le réseau CPC a demandé à l'entreprise de présenter des engagements à améliorer ses pratiques. En outre, des actions coordonnées du réseau CPC sont en cours à l'encontre de Temu et de Shein pour des violations du droit de la consommation liées aux interfaces truquées, aux fausses remises et à d'autres pratiques commerciales déloyales.

⁴ Child safety online: protecting and empowering minors in a digital world (La sécurité des enfants en ligne: protéger et autonomiser les mineurs dans un monde numérique), disponible à l'adresse suivante: https://commission.europa.eu/document/download/d833504d-5ec3-4fac-945f-38e7d0bd5326_en?filename=Special-panel-report.pdf

⁵ <https://www.oag.state.va.us/media-center/news-releases/3105-attorney-general-jay-jones-announces-a-17-billion-landmark-settlement-with-meta-with-353-million-guaranteed-for-virginia>

de nombreux États membres envisagent des initiatives législatives pour protéger les mineurs en ligne, notamment en fixant un âge minimal pour l'accès à certains services⁶. **Les évolutions récentes ont toutefois clairement démontré la complexité juridique de la question**, ainsi que la nécessité d'une approche ciblée et proportionnée et de la protection des droits fondamentaux⁷.

Dans ce contexte, une **action décisive, globale et urgente au niveau de l'Union est la meilleure voie à suivre** pour parer efficacement et rapidement à l'ampleur et à la gravité des risques rencontrés par les enfants en ligne. C'est la réponse effective aux appels sans équivoque du Conseil européen, des colégislateurs et des principales parties prenantes, qui plaident en faveur d'une approche européenne commune pour protéger tous les enfants de manière uniforme dans l'ensemble de l'Union lorsqu'ils utilisent des services en ligne. Elle permettra à l'Europe de stopper, une fois pour toutes, l'accès étendu et préjudiciable des entreprises technologiques aux enfants européens, de sorte que ceux-ci puissent mener une vie libérée des algorithmes. En effet, «l'Europe estime que les enfants devraient être élevés par leurs parents, et non par des algorithmes».

⁶ Des projets législatifs sont en cours d'élaboration ou de négociation dans 17 États membres.

⁷ <https://www.conseil-constitutionnel.fr/decision/2026/2026911DC.htm>

2. Vers une approche européenne globale et ambitieuse: l'EU KIDS Act (règlement relatif à un environnement numérique responsable et digne de confiance dans l'UE pour les enfants)

L'**approche de l'Union** devrait permettre aux mineurs de bénéficier de l'énorme potentiel des services numériques, tout en les protégeant des abus et de l'exploitation. Elle **doit limiter l'accès des entreprises technologiques à nos enfants, et non l'inverse**. Elle doit souligner que la responsabilité première de concevoir des espaces en ligne sûrs incombe aux fournisseurs de services numériques. Elle doit respecter l'évolution de la maturité des enfants au fur et à mesure qu'ils grandissent et le rôle de leurs parents ou des autres adultes responsables, sans leur transférer indûment la responsabilité. L'approche de l'Union devrait donc être globale, collective, adaptée en fonction de l'âge et fondée sur les risques réels auxquels les enfants sont exposés en ligne. Elle devrait être fondée sur les droits de l'enfant en tant que droits fondamentaux, conformément à la charte des droits fondamentaux de l'Union européenne, en tenant compte en premier lieu de l'intérêt supérieur de l'enfant.

Le règlement «**EU KIDS Act**», adopté avec la présente communication, **prévoit un ensemble unique de règles de l'UE assurant un niveau égal de protection** de tous les enfants dans l'ensemble de l'Union, ainsi qu'un **ensemble d'outils pour les parents et autres adultes responsables**⁸. Il réduira le risque de fragmentation entre les États membres et apportera une sécurité juridique claire aux entreprises de l'UE lorsqu'elles opèrent dans le marché unique.

Le règlement proposé s'appliquera aux «médias sociaux+», à savoir le groupe de services qui présentent le plus grand risque pour les mineurs. Il s'agit des services de médias sociaux, des plateformes de partage de vidéos et des jeux en ligne qui présentent des risques de conception spécifiques pour les mineurs, ainsi que des dialogueurs IA et des compagnons IA, en tant qu'outils virtuels susceptibles de fournir des conseils en matière de santé mentale et de développement personnel aux mineurs. Le règlement proposé ne ciblera pas les services conçus et exploités à des fins éducatives ou par les pouvoirs publics, et ne s'appliquera pas non plus à l'IA industrielle ou aux produits de bureautique fondés sur l'IA. Il s'appuiera sur une **approche combinée** associant i) l'exigence d'un **âge minimum applicable à l'échelle de l'UE** et ii) des **exigences en matière de sécurité de la conception**.

2.1 L'âge minimum à l'échelle de l'UE pour l'accès aux médias sociaux

L'accès des enfants aux plateformes reste un problème majeur, et la question de savoir s'ils disposent ou non de leur propre compte fait une énorme différence sur le plan des risques. Dans cette optique, la proposition prévoit, selon une approche progressive, d'**interdire l'accès des plateformes de médias sociaux aux enfants de moins de 13 ans** et de **fixer à 15 ans dans toute l'UE l'âge minimum auquel les mineurs peuvent ouvrir leur propre compte**. En particulier:

Les enfants, de leur naissance à leurs 3 ans, ne devraient avoir accès à aucun écran. À cette période-là de leur vie, les enfants sont principalement exposés à des risques relationnels en tant qu'utilisateurs passifs des médias numériques. Ces risques surviennent souvent lorsque les parents ou autres adultes responsables remplacent l'interaction directe par un écran pour apaiser ou distraire de jeunes enfants, ce qui peut avoir une incidence sur la capacité d'attention de ces enfants, leur acquisition du langage, leur vue et leur développement socio-émotionnel. Les parents et autres adultes responsables devraient donc donner la priorité aux interactions en

⁸ La définition de la filiation suivra la législation nationale de chaque État membre de l'UE.

face à face, limiter leur propre temps d'utilisation des médias sociaux lorsqu'ils s'occupent d'enfants et éviter d'exposer ceux-ci aux écrans.

Les enfants de plus de 3 ans et de moins de 13 ans ne devraient pas être exposés aux médias sociaux. Toutefois, les fournisseurs de plateformes de partage de vidéos peuvent proposer des services adaptés aux enfants, par exemple du matériel éducatif ou des divertissements de leur âge, que les adultes responsables peuvent permettre aux enfants de regarder sous leur surveillance. À cette fin, il faut que les plateformes proposent aux parents et autres adultes responsables un outil facile à utiliser pour que, lorsqu'ils permettent à des enfants d'utiliser leur compte, ceux-ci ne puissent accéder par ce compte qu'à ces services adaptés à leur âge, et uniquement pour une heure par jour au maximum. Cette approche, conforme aux recommandations des coprésidents du groupe spécial, permet aux enfants de se familiariser lentement avec la technologie au fur et à mesure qu'ils grandissent. Elle les protège en tout état de cause de toute interférence induite et de toute caractéristique de conception addictive auxquelles ils pourraient autrement être exposés.

Pour les enfants de 13 ans au minimum et de moins de 15 ans, les parents ou autres adultes responsables peuvent créer, sur les médias sociaux et les plateformes de partage de vidéos, de mini-comptes subordonnés à l'exigence d'un âge minimum de 13 ans. Ces comptes auraient des fonctionnalités fortement limitées et seraient soumis au contrôle parental. Les fonctionnalités des médias sociaux seraient limitées à un nombre maximal de contacts entre pairs et à un temps d'écran quotidien maximal d'une heure par jour. Les parents et autres adultes responsables seraient en outre en mesure d'exercer leurs responsabilités parentales en surveillant et en contrôlant l'utilisation du compte de l'enfant au moyen d'une application dédiée.

Les jeunes de 15 ans ou plus et de moins de 18 ans pourraient créer leur propre compte autonome sur les médias sociaux et les plateformes de partage de vidéos sans autorisation parentale, ce compte ne leur donnant accès qu'à des environnements sûrs dès la conception. Au cours de cette période, le rôle des parents et des tuteurs reste essentiel.

2.2 Conception sûre

Outre les mesures ci-dessus, le règlement «EU KIDS Act» impose à tous les services entrant dans son champ d'application une obligation de conception sûre, obéissant à des règles et principes stricts. Cela garantira une expérience de la navigation en ligne sûre et adaptée à l'âge. Ces règles et principes prescrivent en particulier:

- **l'interdiction des fonctionnalités addictives**, comme le défilement infini, les notifications artificielles ou certaines fonctionnalités de récompense;
- **la régulation des systèmes de recommandation**, par exemple avec des options permettant de choisir, d'ajuster et de contrôler les contenus recommandés, d'éviter les effets de spirale infernale et de dépasser les signaux basés sur les interactions;
- la garantie de **paramètres de compte sûrs** pour que la confidentialité des contenus soit préservée et que les paramètres à risque soient désactivés par défaut, avec une information claire des mineurs;
- **l'interdiction des contacts non désirés** de la part d'autres utilisateurs: les utilisateurs inconnus ne peuvent pas établir de contact direct en dehors des connexions approuvées, une autorisation expresse est nécessaire pour être ajouté à un groupe, le blocage est facile et anonyme;

- un **signalement facile des contenus préjudiciables** et l'**accès rapide à des outils d'aide** pour les enfants;
- des **outils de contrôle parental** efficaces et adaptés à l'âge.

Ces règles et principes seront complétés par une exigence d'engagements sur mesure pour les jeux en ligne et les dialogueurs et compagnons IA, ce qui garantira une approche de corégulation fondée sur l'autorégulation du secteur. Les boutiques d'applications logicielles seraient également soumises à des exigences, inspirées des bonnes pratiques d'autorégulation actuelles. Elles devraient appliquer des classifications par âge cohérentes et rendre les applications, telles que les jeux en ligne, inaccessibles aux mineurs n'ayant pas l'âge requis.

2.3 Vérification de l'âge

Il est aussi prévu de réglementer les **systèmes de vérification de l'âge accessibles**, qui devront être **respectueux de la vie privée**, ainsi que leurs modalités de fonctionnement.

Le règlement «EU KIDS Act» obligera les fournisseurs de services de médias sociaux et de plateformes de partage de vidéos à **procéder à une vérification de l'âge de tout utilisateur ouvrant un nouveau compte**. Pour ce faire, ils devront utiliser l'outil de vérification de l'âge de l'UE ou d'autres solutions proposées par les pouvoirs publics, offrant un niveau équivalent de précision, de fiabilité, de robustesse, de respect de la vie privée, de sécurité, de non-discrimination et de non-intrusion. Les comptes existants feraient l'objet de contrôles proportionnés plutôt que d'une vérification de l'âge en bonne et due forme, effectuée rétrospectivement. Tel serait le cas, par exemple, d'un compte créé il y a déjà de nombreuses années ou lié à une carte de crédit du titulaire du compte. Dans le cas des jeux en ligne en particulier, une **obligation de recommandation d'âge minimum** s'appliquera systématiquement, et l'âge sera strictement vérifié dans le cadre d'une boutique d'applications logicielles avant téléchargement du moindre jeu.

2.4 Contrôle de l'application des règles

Pour garantir une protection efficace des enfants, il est nécessaire de veiller strictement à l'application de la législation. Le règlement «EU KIDS Act» s'appuie sur l'**architecture d'application** du règlement sur les services numériques et du règlement sur l'IA. La charge de la preuve du respect des nouvelles règles incombe aux opérateurs. C'est pourquoi les très grandes plateformes en ligne seront tenues de soumettre un plan de conformité à un auditeur indépendant, qui devra évaluer de manière approfondie le nouveau service, la nouvelle caractéristique ou la nouvelle fonctionnalité. La Commission pourra demander à un fournisseur de proposer des mesures correctives si elle estime, sur la base du rapport de l'auditeur, que le plan de conformité présente des lacunes. Le nouveau règlement prévoit également une redevance de surveillance, destinée à financer et soutenir efficacement le travail de surveillance et de contrôle de l'application des règles conduit par la Commission à l'échelle de l'UE. Dans le cadre de cette architecture, **la priorité sera donnée aux plaintes concernant des mineurs**.

La technologie évoluant rapidement, la proposition prévoit une **clause de réexamen** permettant, si nécessaire, d'actualiser le cadre réglementaire.

3. Mesures complémentaires

3.1. Mesures complémentaires de l'UE de nature réglementaire

Le règlement «EU KIDS Act» prévoit des règles spécifiques pour les services numériques dont l'utilisation présente le plus grand risque pour la sécurité et le développement des mineurs. Il privilégie une approche d'accès progressif et met l'accent sur une garantie de conception sûre de certaines fonctionnalités. Dans le même temps, nous devons veiller à garantir la sécurité des mineurs quels que soient les produits et services auxquels ils peuvent être confrontés en ligne, et à ce que les pratiques commerciales qui les atteignent ne présentent pas de risques pour leur santé ou leur sécurité.

Le futur **règlement sur l'équité numérique** et la révision du **règlement relatif à la coopération en matière de protection des consommateurs** constituent une occasion déterminante d'ancrer la protection des enfants et des adolescents au cœur du droit européen de la consommation. Le règlement sur l'équité numérique actualisera les règles horizontales de protection des consommateurs contre les pratiques commerciales préjudiciables en ligne dont pâtissent également les enfants en tant que jeunes consommateurs, telles que les pratiques numériques manipulatrices ou les techniques tarifaires déloyales de certaines entreprises à l'égard des consommateurs, le marketing problématique des influenceurs, et les contrats et abonnements numériques problématiques. La Commission révisera en outre le règlement relatif à la coopération en matière de protection des consommateurs, afin de garantir une application plus stricte du droit dans l'intérêt de tous, et en particulier des mineurs, en s'appuyant sur le règlement «EU KIDS Act» et en le complétant. Dans le cadre de cette révision, elle étudiera les moyens d'améliorer la coordination entre les autorités nationales de protection des consommateurs dans les affaires transfrontières, et de centraliser les pouvoirs d'enquête et de répression au niveau de l'UE dans certains cas spécifiques.

En outre, la Commission proposera une révision de la **directive «Services de médias audiovisuels»**. Elle précisera dans ce cadre les catégories de contenus préjudiciables dont les plateformes de partage de vidéos doivent protéger les mineurs et stipulera l'applicabilité des règles audiovisuelles de l'UE aux influenceurs en tant que fournisseurs de contenus.

Au-delà de l'élaboration d'un cadre réglementaire approprié et de sa mise en œuvre efficace, la réponse de l'Union doit s'appuyer sur une série de mesures de soutien, telles que celles décrites ci-dessous.

3.2 Autonomiser les enfants et les jeunes par l'éducation

Premièrement, **l'éducation est la clé du bon développement de chaque enfant**, parce qu'elle le dote des connaissances dont il a besoin pour mieux appréhender l'environnement en ligne et distinguer les comportements appropriés des comportements à risque, notamment en ligne. Dans cette optique, il est essentiel de donner aux jeunes les compétences nécessaires pour se lancer de manière sûre et responsable sur les «médias sociaux+», y compris dans le contexte d'une accélération de l'utilisation de l'IA.

Dans ce contexte, la Commission adoptera un **train de mesures en faveur de l'éducation** afin de soutenir les écoles, **notamment par la formation des enseignants et des directions d'établissements**, dans leurs efforts tendant à promouvoir l'acquisition des compétences numériques et en matière d'IA, ainsi qu'à sensibiliser les mineurs et à développer leur résilience quant aux effets des «médias sociaux+» sur la santé mentale et le développement cognitif. Un soutien psychologique ainsi qu'une éducation globale adaptée à l'âge sont ici essentiels.

Le futur train de mesures en faveur de l'éducation promouvra davantage **l'intégration de l'éducation à l'IA dans les parcours éducatifs**, notamment à l'aide du **cadre de maîtrise de l'IA pour l'enseignement primaire et secondaire conjointement élaboré par l'UE et l'OCDE**, et aidera les écoles à élaborer des stratégies destinées à favoriser le bien-être

numérique des enfants en mettant l'accent sur leur sécurité et leur autonomisation. Il s'intéressera aussi à la fourniture d'infrastructures européennes d'éducation numérique sûres et interopérables et de contenus éducatifs solides sur le plan pédagogique, et contribuera à réduire les dépendances stratégiques de l'Europe en matière de technologies éducatives.

Cofinancés par l'UE, les **centres pour un internet plus sûr** fournissent déjà une aide efficace et fiable pour préserver la sécurité des enfants en ligne. Leur implantation nationale, leur vaste champ d'action et leur expertise spécialisée font de leur réseau un précieux partenaire des États membres pour la conception et la mise en œuvre de stratégies nationales efficaces pour un environnement numérique meilleur et plus sûr pour les enfants. Sur la base de ces travaux, la Commission prévoit de fournir à différents groupes, notamment les enfants, leurs parents ou autres adultes responsables, les éducateurs, les écoles et les autorités de réglementation, des **orientations sur mesure concernant les nouvelles règles**. Il s'agira notamment de webinaires, et d'apprendre à détecter rapidement les contenus préjudiciables, à gérer un accès adapté à l'âge et à utiliser les dialogueurs et compagnons IA en toute sécurité. Les États membres devraient s'appuyer sur ces travaux et les renforcer dans le contexte national, régional et local.

En ce qui concerne les financements, la Commission finance déjà la recherche sur la sécurité des enfants en ligne dans le cadre d'**Horizon Europe**. Le programme de travail pour 2026 prévoit notamment l'étude de l'impact, sur les résultats scolaires et la santé mentale, de l'utilisation d'outils numériques en dehors de l'école et pour la communication, avec un lancement des projets pertinents en 2027. En outre, la Commission peut recenser les **priorités émergentes en matière de financement de la recherche**, ainsi que les possibilités de soutenir, par des investissements publics et privés directs, des services sûrs et l'innovation axée sur les enfants.

Parallèlement, des mesures devraient être prises pour **faire en sorte que les enfants passent du temps hors ligne**. Avec Erasmus+, la Commission soutient des activités et espaces hors ligne essentiels au développement des enfants, parce qu'ils contribuent à promouvoir des interactions saines en offrant des alternatives aux écrans. La Commission encourage donc les États membres à élargir l'accès à des pratiques sportives et artistiques, des clubs de jeunes, des bibliothèques et des espaces communautaires abordables. Les États membres et les régions de l'UE devraient tirer pleinement parti des financements nationaux et européens disponibles pour fournir des infrastructures appropriées aux enseignants, aux parents et aux enfants.

Ces efforts devraient s'inscrire dans le cadre plus large d'un engagement collectif fort à **mobiliser toutes les ressources disponibles**, tant au niveau de l'Union qu'au niveau national, **pour l'éducation, la sensibilisation aux risques et l'échange de bonnes pratiques**, en vue de renforcer les mécanismes de prévention, de soutien et de protection des enfants dans l'environnement numérique, selon une approche intégrée de la protection de l'enfance. Dans ce contexte, la transposition et la mise en œuvre rapides de la directive sur la responsabilité du fait des produits permettront aux victimes de produits défectueux, y compris numériques, de demander réparation à des conditions uniformes dans toute l'UE.

3.3 Mesures de soutien générales de l'UE

Outre l'éducation et l'éducation aux médias, un certain nombre d'autres mesures complémentaires de l'UE sont essentielles pour assurer la protection des enfants en ligne. Il s'agit notamment d'adopter une approche globale de la santé, en particulier de la santé mentale, et d'améliorer la coopération et la coordination entre les acteurs de la lutte contre les risques en ligne et les crimes en ligne contre les enfants.

En 2023, la Commission avait déjà adopté une communication en faveur d'une approche globale de la santé mentale, prévoyant 20 initiatives phares et près de 1,3 milliard d'euros de financements. Cette initiative a mis davantage l'accent sur l'inclusion et le soutien à apporter aux groupes vulnérables, tels que les enfants et les jeunes. À présent, la Commission élabore, en collaboration avec l'UNICEF, une **boîte à outils de prévention** qui aidera les décideurs politiques à mieux soutenir la santé mentale et physique des enfants. Cette boîte à outils sera présentée à l'occasion de la Journée mondiale de la santé mentale, en octobre 2026. Elle traitera aussi des problèmes liés aux effets de la numérisation sur la santé mentale des enfants. En outre, la Commission travaille avec l'Organisation mondiale de la santé à un **renforcement des capacités des systèmes de santé mentale** qui s'intéresse également aux déterminants numériques de la santé mentale des jeunes.

Par ailleurs, **les enfants peuvent être victimes de criminels**. Lorsque des enfants sont victimes ou auteurs d'infractions pénales en ligne, ou les deux, l'acquis de l'UE en matière de droit pénal procédural s'applique, en particulier la directive relative aux droits des victimes et la directive de 2016 relative aux garanties procédurales. En ce qui concerne la prévention de la criminalité, l'acquis de l'UE en matière de droit pénal matériel est le cadre applicable, notamment la directive relative aux abus sexuels sur enfants.

Les crimes qui touchent les enfants en ligne vont des crimes de haine au recrutement dans la criminalité organisée et l'extrémisme violent ou le terrorisme, en passant par la traite des êtres humains, les abus et l'exploitation sexuelle. Les autorités nationales et de l'UE chargées de faire appliquer différentes législations continueront de coopérer et de partager rapidement informations et données, afin de permettre le niveau le plus élevé de protection des mineurs. Le futur **plan d'action sur la protection des enfants contre la criminalité** visera à apporter une réponse globale cohérente aux différents risques en lien avec la criminalité auxquels les enfants sont exposés, tant en ligne que hors ligne. Il aura pour objectifs de réduire dans toute la mesure du possible l'exposition des enfants à la criminalité et de renforcer la capacité des services répressifs et des autres autorités compétentes à enquêter et à engager des poursuites sur les crimes touchant les enfants. Il mettra l'accent sur le soutien aux enfants dans leurs démarches auprès des juridictions pénales de leur pays. **Cette approche centrée sur l'enfant placera les droits et l'intérêt supérieur de l'enfant au cœur de toutes les initiatives.**

3.4 Coopération internationale

Conformément à sa stratégie numérique internationale, l'UE a jusqu'à présent collaboré avec l'Australie, le Brésil, le Canada, Singapour, le Royaume-Uni et le Japon pour protéger les enfants en ligne et façonné l'ensemble commun de principes du G7 concernant les mineurs en ligne⁹. Elle a également contribué aux discussions au niveau multilatéral, y compris au niveau des Nations unies¹⁰. Il demeure prioritaire de renforcer notre coopération avec nos partenaires internationaux pour protéger efficacement les mineurs en ligne. L'introduction, par le règlement «EU KIDS Act», de mesures destinées à atténuer l'impact que peut avoir l'intelligence artificielle sur les enfants via les dialogueurs et les compagnons IA renforcera **l'approche fondée sur le droit et les risques privilégiée par l'UE à l'égard de l'IA**, approche qui intéresse nombre de nos partenaires du monde entier. D'une manière générale, une approche de la protection des enfants en ligne unifiée à l'échelle de l'UE rendra cette

⁹ Approuvé ensuite par les dirigeants du Brésil, de l'Égypte, du Kenya, de l'Inde et de la Corée du Sud.

¹⁰ Ensemble commun de principes du G7 définissant un espace numérique plus sûr et mieux sécurisé pour les mineurs.

coopération internationale plus efficace, en fournissant un solide point de référence pour dialoguer avec nos partenaires en vue d'atteindre les objectifs de la présente initiative.

3.5 *Suivi*

Il importe d'analyser en continu l'évolution des services numériques proposés aux mineurs, leur impact sur ceux-ci et les effets des initiatives prises au sein de l'Union. **La Commission fera régulièrement le point des progrès accomplis**, avec le soutien des parties prenantes, y compris les organisations de jeunesse et de défense des droits de l'enfant, les associations de parents et les enfants. Elle suivra l'incidence et l'efficacité du train de mesures lié à la présente communication.

Ce suivi permettra de mesurer **les effets de l'encadrement de l'âge minimal et l'éventuelle nécessité de l'adapter**, le but étant de mettre en place un système structuré de collecte régulière de données pour comprendre l'expérience en ligne vécue par les mineurs dans l'ensemble de l'UE. Ce cadre reposera sur la participation des enfants, notamment via la plateforme européenne de participation des enfants mise en place au titre de la stratégie de l'UE sur les droits de l'enfant et de la stratégie BIK+ (Pour un internet mieux adapté aux enfants). Il s'appuiera aussi sur des travaux de recherche et les travaux menés dans le cadre du règlement sur les services numériques et par le Centre européen pour la transparence des algorithmes, qui suit les technologies émergentes, l'évolution des modes d'utilisation et la sécurité des enfants en ligne.

Le suivi se concentrera en particulier sur les répercussions sur la santé mentale des jeunes. Il tiendra également compte des dimensions positives des expériences en ligne des enfants, y compris la question de savoir si et dans quelle mesure ils se sentent autonomes et en sécurité en ligne, et la manière dont ils répartissent leur temps d'écran entre différentes activités.

4. Conclusions et prochaines étapes

La présente communication propose un cadre fondé sur une conviction claire: les entreprises technologiques sont responsables au premier chef de la sécurité de leurs produits. **Les enfants européens devraient être élevés par leurs parents, et non par des algorithmes.**

Nous devons construire un monde numérique dans lequel **nos enfants peuvent grandir en liberté et en sécurité**, protégés par les valeurs que défend l'Europe. L'Europe doit être le meilleur endroit pour grandir, s'épanouir et vieillir. C'est à l'aune de ce critère qu'il convient d'apprécier notre proposition.

Le groupe spécial a fourni les preuves. Il appartient désormais aux institutions de l'Union, travaillant main dans la main avec les États membres, les entreprises concernées, la société civile, les écoles et les familles, de **mettre en œuvre le changement que les enfants et les parents de toute l'Europe appellent de leurs vœux**: un monde conçu dans le souci de leur bien-être.

La Commission va:

- proposer un **règlement sur l'équité numérique**;
- proposer une **révision du règlement relatif à la coopération en matière de protection des consommateurs**:

- proposer une **révision de la directive «Services de médias audiovisuels»**;
- présenter un **plan d'action sur la protection des enfants contre la criminalité**;
- présenter un **train de mesures en faveur de l'éducation**.