

LA VIOLENCE CONTRE LES ENFANTS DANS LE

CYBERSPACE



ECPAT INTERNATIONAL

**LA VIOLENCE CONTRE
LES ENFANTS DANS
LE CYBERESPACE**

**Une contribution à l'Étude mondiale des Nations Unies
sur la violence à l'égard des enfants**



ECPAT International

La violence contre les enfants dans le cyberspace

Deborah Muir : Coordonnatrice & Auteure

Mark E. Hecht : Conseiller principal

Guillaume Landry : Traducteur

Manida Naebklang : Layout

Septembre 2005

Droits d'auteur : ECPAT International

(Mettre fin à la prostitution, à la pornographie et au trafic des enfants à des fins sexuelles)

328 rue Phaya Thai

Bangkok 10400

Thaïlande

www.ecpat.net

info@ecpat.net

ISBN : 974-93705-4-6

TABLE DES MATIÈRES

<u>REMERCIEMENTS</u>	<u>2</u>
<u>PREFACE</u>	<u>3</u>
<u>AVANT-PROPOS</u>	<u>6</u>
<u>RESUME</u>	<u>9</u>
<u>INTRODUCTION</u>	<u>19</u>
<u>UNE DISTINCTION BIEN REELLE</u>	<u>27</u>
<u>LES IMAGES D'ABUS ET D'EXPLOITATION SEXUELS D'ENFANTS</u>	<u>34</u>
<u>SEDUIRE POUR FAIRE DU MAL</u>	<u>52</u>
<u>VOYAGE AVEC INTENTIONS</u>	<u>57</u>
<u>L'EXPOSITION A DE LA PORNOGRAPHIE ET A DU MATERIEL PREJUDICIABLE</u>	<u>59</u>
<u>LA CYBER-INTIMIDATION</u>	<u>66</u>
<u>RECOMMANDATIONS</u>	<u>71</u>
<u>CONCLUSION</u>	<u>82</u>
<u>BIBLIOGRAPHIE</u>	<u>84</u>
<u>APPENDICE I: GLOSSAIRE</u>	<u>93</u>
<u>APPENDICE II: REUNION DES SPECIALISTES</u>	<u>98</u>

REMERCIEMENTS

ECPAT International souhaite reconnaître l'appui de la Fondation OAK dans ce projet ainsi que les recommandations inestimables partagées par d'autres personnes qui oeuvrent en faveur des droits et de la protection des enfants dans le cyberspace, notamment Tink Palmer (Stop it Now! Royaume-Uni et Irlande), Lars Löf (Conseil des Etats de la mer Baltique), John Carr (NCH), Ethel Quayle (Projet COPINE) et Hamish McCulloch (Interpol). ECPAT International souhaite également remercier tous les participants de la Table ronde sur la Violence à l'égard des enfants dans le cyberspace organisée par ECPAT International en juin 2005 à Bangkok, en Thaïlande. Ce rapport s'inspire de ces discussions. ECPAT International assume toutefois la pleine responsabilité du contenu et des opinions exprimés ci-après.

PRÉFACE

Une opportunité exceptionnelle s’offre actuellement pour transformer le malaise moral croissant qu’évoque la progression de la violence contre les enfants, soit celle de transformer les craintes sociales qui s’y rattachent en une action sociale globale en faveur de la protection des enfants. L’Étude du Secrétaire général de l’Organisation des Nations Unies sur la violence contre les enfants qui a été entreprise afin d’examiner la dimension du problème de la violence contre les enfants et d’identifier les mesures pour l’éliminer, propose des possibilités d’actions en permettant la participation d’organisations de la société civile et autres en vue d’un changement de l’agenda mondial visant à mettre fin à la violence contre les enfants partout où elle se produit.

Ce rapport sur *La Violence contre les Enfants dans le Cyberspace*, conçu et développé par ECPAT International, constitue notre contribution à l’importante étude des Nations Unies et elle se veut un moyen de souligner tous les domaines dans lesquels les enfants nécessitent une protection contre la violence. Ce projet a impliqué la collaboration de plusieurs conseillers spécialisés et les inquiétudes soulevées ici sont intégralement reliées au travail mondial d’ECPAT pour combattre l’exploitation sexuelle des enfants à des fins commerciales.

Par notre travail, nous pouvons constater la facilité avec laquelle les personnes qui ont l’intention de nuire aux enfants voguent entre les mondes physique et virtuel dans le but d’exploiter un enfant. Par conséquent, ce rapport est une réponse aux préoccupations grandissantes concernant l’abus et l’exploitation des enfants via les nouvelles technologies de l’information et des communications (TIC).

La multiplication des apparitions en ligne d’images d’abus sexuel perpétrés contre des enfants est une manifestation répugnante de la violence contre les enfants dans et par l’intermédiaire du cyberspace et des nouvelles technologies. Or, de nombreuses autres formes d’abus telles que l’intimidation sont également de plus en plus évidentes. Comme les progrès technologiques ont devancé notre compréhension de leurs impacts sociaux, y compris de leurs impacts négatifs, il est donc impératif de comprendre les expériences vécues par les enfants au cours leur propre utilisation des nouvelles TIC.

Ce besoin est particulièrement important car les enfants continueront probablement à être les précurseurs dans l’utilisation des nouvelles technologies et dans l’exploration de la vie sociale au sein du monde virtuel. Jusqu’ici, la recherche sur les impacts à court et à long terme de la participation et des interactions des enfants

par rapport aux TIC est limitée. La compréhension des éléments qui ont un impact sur leur vulnérabilité ainsi que sur leurs capacités à s'auto-protéger est donc cruciale. Toutefois, à travers notre travail avec les enfants sur les diverses formes d'exploitation sexuelle à des fins commerciales, nous voyons émerger diverses tendances qui indiquent que lorsqu'un enfant est abusé ou exploité sexuellement dans un lieu tel que la maison ou dans la rue, la production d'images mettant en scène leur abus est fréquente. Ces images peuvent être alors être employées pour inhiber ou réduire au silence l'enfant. Elles peuvent être également circulées ou commercialisées sur l'Internet ou par téléphone, alimentant le cercle vicieux de la demande d'enfants à des fins sexuelles.

L'enregistrement des abus commis contre les enfants souligne le pouvoir et le contrôle de la personne qui exerce les sévices sexuels. L'impact sur l'enfant est profond et ne peut être sous-estimé. Cet enregistrement crée une crainte qui engendre alors des circonstances propices à l'exploitation de l'enfant de nombreuses façons différentes. La facilité, la vitesse et l'ampleur de la distribution instantanée de matériel à caractère abusif consolident davantage le pouvoir de l'auteur des abus sur l'enfant. Souvent, les images d'abus d'un enfant sont ensuite utilisées pour faire tomber les défenses d'un autre enfant qui est préparé ou « séduit » pour être abusé.

Les progrès technologiques sont très préoccupants car ils permettent à la violence sexuelle contre les enfants de se produire en ligne, en direct et en temps réel, permettant dès lors à de multiples abuseurs de pouvoir participer à l'acte à partir de différents endroits à travers le monde. Ce rapport souligne une autre inquiétude par rapport aux images d'abus sexuel d'enfants et aux autres représentations pornographiques qui sont communément utilisées en tant qu'outil d'éducation sexuelle induisant alors les jeunes à concevoir les relations humaines selon ces représentations.

Les préoccupations soulevées par cette étude sonnent l'alarme. ECPAT continuera à promouvoir des réponses à cette alerte et réclame un suivi rapide des recommandations qui suivent. Comme vous pourrez le constater, les recommandations de ce rapport couvrent un grand nombre de sujets et différents niveaux, et elles nécessitent des actions de tous les secteurs de la société. Elles incluent des programmes d'éducation pour les jeunes, leurs parents et leurs tuteurs, le développement et l'offre de soins thérapeutiques et autres qui répondent spécifiquement à ces formes de violences, la promotion et l'utilisation de codes de conduite pour les fournisseurs de services Internet, l'évaluation des répercussions sur les enfants dans tous les programmes de recherche et de développement pour toutes les TIC, et la convocation d'un organisme mondial regroupant le plus grand nombre d'acteurs impliqués dans le domaine de la protection des enfants par rapport aux nouvelles TIC.

Le rapport lance également un appel pour une étude et des actions approfondies et coordonnées à l'échelle mondiale afin de réaliser ces objectifs et d'affirmer l'engagement d'ECPAT à travailler en collaboration avec tous ceux qui veulent agir pour faire face à ce problème.

Carmen Madriñán
Directrice exécutive
ECPAT International

AVANT-PROPOS

L'ENVIRONNEMENT VIRTUEL – LES CONSÉQUENCES CONCRÈTES

La violence contre les enfants est un phénomène diffus qui ne connaît aucune frontière ni politique, ni culturelle, ni économique, ni *technologique*. L'avancement des technologies de l'information et des communications (TIC) au cours des dernières décennies a créé de nouvelles façons d'établir et de maintenir des relations. Il s'agit là d'une réalité journalière devenue très normale pour beaucoup d'enfants et de jeunes, et d'un potentiel fascinant pour les autres.

De façons différentes, les enfants sont vulnérables aux multiples formes de violence qui menacent leur intégrité physique et psychologique. Et comme dans le monde physique, il importe d'établir un cadre basé à même les droits de l'enfant et les droits de l'homme afin de protéger les enfants dans le cyberspace.

Généralement, notre capacité à suivre le rythme des changements et à réagir en conséquence reste pourtant décalée.

L'Étude du Secrétaire général de l'Organisation des Nations Unies sur la violence contre les enfants a été entreprise afin d'examiner la dimension du problème de la violence contre les enfants et de proposer des alternatives concrètes de façon à arrêter la violence faite contre les enfants à travers toute une gamme d'environnements différents comme l'environnement virtuel ou le « Cyberspace ». À cet effet, je suis très reconnaissant à ECPAT International d'avoir préparé ce rapport détaillé intitulé *La Violence contre les enfants dans le cyberspace*, qui constitue une contribution à l'Étude mondiale sur la violence contre les enfants. Ce rapport participe à l'évaluation générale de ce qui peut être fait pour arrêter la violence contre des enfants dans le contexte de l'Internet et des technologies de la communication.

La Violence contre les enfants dans le cyberspace offre de nouvelles informations quant à la profondeur et à l'ampleur de la violence et les préjudices potentiels faits aux enfants à travers les TIC. Ce rapport rassemble l'information d'une manière différente comme jamais cela n'avait été fait auparavant. Depuis l'entrée en scène de l'Internet, l'attention a porté sur la réduction de l'écart numérique, et ce rapport met aujourd'hui l'emphase sur le besoin simultané de mesures de protection intégrées, particulièrement pour les enfants et les jeunes.

Alors qu'il est établi que l'impact de nouvelles technologies est à la fois positif et considérable, et que ces dernières vont inévitablement continuer à se développer, ce

rapport aide également à expliquer – en particulier aux non-initiés – les pièges existant tout en présentant quelques suggestions sur ce qui peut être fait.

Divers média et nouvelles technologies sont discutés, mais ce rapport traite plus particulièrement de l'Internet et des téléphones portables ainsi que la convergence entre les deux. Le rôle important des média de masse en ce qui a trait à la formation des attitudes sociales et culturelles, et tout particulièrement celles des enfants et des jeunes (incluant les attitudes face à la violence sexuelle et aux enfants) constitue un thème central.

Le rapport met également au défi le stéréotype comme quoi les enfants sans accès direct aux nouvelles technologies ne sont pas concernés par l'influence de celles-ci. Même si l'exposition aux nouvelles TIC est très différente à travers le monde, le rapport explique que les enfants courent des risques peu importe si leur communauté est à l'avant-garde du changement technologique ou pas.

Les réponses des États à elles seules ne seront jamais suffisantes. Une approche rapprochant un plus grand nombre d'acteurs impliqués dans le domaine est reconnue comme étant essentielle au maintien du droit des enfants à avoir accès à l'information, mais aussi du droit à la protection contre l'agression. Une telle approche souligne le besoin des grandes sociétés, des gouvernements et de la société civile de prendre leurs responsabilités au sérieux.

Tout comme les enfants et les jeunes qui adaptent leurs manières de communiquer et de répondre dans l'ère de l'information, les gouvernements et les systèmes doivent aussi trouver de nouveaux moyens. Généralement, les familles sont au premier plan de la protection des enfants et des jeunes. Or, étant donné que toutes les familles ne sont pas outillées de la même manière pour contrôler ce monde virtuel et que le risque posé est différent selon chaque enfant, les familles et les personnes-clefs dans l'entourage de l'enfant ont besoin d'aide spécifique pour les protéger.

La rapidité du changement technologique et de son assimilation constitue une barrière flagrante à une action plus opportune. Alors que l'industrie des TIC est particulièrement en avance sur les gouvernements et sur la plupart des communautés, beaucoup de parents trouvent difficile de rester aux aguets au sujet des derniers jeux en ligne auxquels participent leurs enfants, même s'ils n'en saisissent pas vraiment tous les détails.

Le fait que les enfants eux-mêmes soient souvent plus habiles et informés que les adultes chargés de les protéger devrait être reconnu comme un signal clair invitant la participation des enfants et des jeunes dans la recherche de solutions.

Beaucoup de choses peuvent maintenant être faites. Ce rapport novateur d'ECPAT apporte une perspective détaillée et mondiale au sujet des conséquences concrètes que les nouvelles TIC ont sur un nombre croissant d'enfants au niveau mondial. Il

souligne la nécessité d'identifier et d'étudier par anticipation le potentiel des dommages plutôt que d'attendre de constater les impacts négatifs grandissant contre les enfants. Beaucoup le reconnaissent. Cependant, une action coordonnée est nécessaire pour abolir l'approche fragmentée prise jusqu'ici.

Ce rapport rejette toute excuse de la communauté mondiale, cette dernière ne pouvant plus dire "nous ne savions pas" ou "nous ne pouvions prévoir" que les nouvelles technologies de l'information et des communications seraient responsables d'une violence à la croissance exponentielle contre les enfants.

Offrir une telle excuse nous rendrait complice dans la violation des droits fondamentaux de tous les enfants à vivre à l'abri de la violence, notamment dans le monde virtuel.

Paulo Sérgio Pinheiro
Expert indépendant responsable de L'Étude du
Secrétaire général de l'Organisation des
Nations Unies sur la violence contre les enfants

RÉSUMÉ

La violence contre les enfants et les jeunes dans le cyberspace est un nouveau phénomène qui continuera d'avoir une incidence sur un plus grand nombre d'enfants et de jeunes à travers différents endroits à moins qu'une planification autour des impératifs sécuritaires ne soit intégrée à la structure même de la soi-disant société de l'information. Ce rapport a pour but de fournir un cadre servant à promouvoir une reconnaissance et une compréhension des risques réels de violence contre les enfants et les jeunes dans le cyberspace et à travers l'utilisation des nouvelles technologies, en particulier via Internet et les téléphones portables. Ce rapport identifie les impacts négatifs auxquels les enfants et les jeunes sont confrontés dans cet environnement, et il fait usage des données disponibles pour évaluer la situation actuelle et les tendances émergentes. Il soulève des questions concernant les nouveaux domaines où des préjudices peuvent être causés et peuvent être évités si des actions rapides sont prises. Finalement, le rapport formule des recommandations qui peuvent être mises en œuvre par toute une gamme d'acteurs dans le meilleur intérêt de tous les enfants et les jeunes, et donc de l'ensemble de la société.

Le cyberspace : un nouvel environnement social

Le cyberspace est un nouvel environnement social distinct et qui pourtant englobe tous les endroits physiques dans lesquels les gens interagissent. La protection des enfants et des jeunes dans cet environnement est essentielle au même titre que dans n'importe quel autre milieu. Mais il y a des défis particuliers : identifier les impacts négatifs potentiels, comprendre la perspective des jeunes, et décréter des mesures d'ordre pratique afin d'assurer aux enfants leur droit à la protection.

Les types de violence

La violence et les torts causés aux enfants et aux jeunes dans le cyberspace et à travers les nouvelles technologies incluent :

- La production, la distribution, et l'utilisation de matériel mettant en scène l'abus sexuel d'enfants.
- Le racolage (solicitation sexuelle) ou la « séduction » en ligne (s'assurer de la confiance d'un enfant de manière à l'attirer dans une situation où du mal peut lui être fait).
- L'exposition à du matériel inconvenant, illégal ou préjudiciable qui peut occasionner des sévices psychologiques, mener à des sévices physiques, ou contribuer à d'autres dommages chez un enfant ou une jeune personne.
- Le harcèlement et l'intimidation, incluant le « bullying ».

Les facteurs de vulnérabilité

Les enfants et les jeunes de toutes les classes sociales risquent d'être confrontés à n'importe laquelle ou toute ces formes de violence qui surviennent en relation avec les nouvelles technologies. Il est attendu que la probabilité que des torts soient causés augmente si le meilleur intérêt de l'enfant n'est pas prévu dans les plans de développement, particulièrement dans la planification ayant pour but de promouvoir les nouvelles technologies de l'information et des communications (TIC) et de les rendre plus accessibles.

Ceux qui courent un risque sont les enfants et les jeunes qui utilisent actuellement les nouvelles TIC et ceux qui en feront usage dans le futur. De plus, les enfants qui n'ont pas accès aux derniers dispositifs de communications peuvent également être sujets à l'influence qui résulte de leur usage. Ces enfants sont employés en tant que sujets de photos qui sont par la suite envoyées dans le cyberspace, ou encore ils sont affichés en ligne en tant qu'articles, et/ou sont affectés par la violence et les préjudices causés par les interactions et le contenu en ligne de d'autres personnes, ce qui inclut l'utilisation de matériel pornographique (mettant en scène des adultes et/ou des enfants).

Certains enfants sont particulièrement à risque en raison de toute une gamme de facteurs qui accroissent leur vulnérabilité et qui sont communs à tous les environnements : ils vivent dans des situations difficiles du point de vue social et économique, ils sont seuls, ils se sentent exclus par leurs parents et les autres, ils ont une faible estime de soi, et/ou ils manquent de confiance en eux. Le sexe de l'enfant semble aussi être un facteur de risque, puisque qu'effectivement, plus de filles que de garçons paraissent subir les méfaits des interactions cybernétiques (bien que les garçons figurent de plus en plus sur les images pornographiques circulant en ligne).

Les instances responsables

La responsabilité qui existe dans le monde physique de s'assurer du respect des droits et de la protection des enfants et des jeunes s'applique aussi au cyberspace et à l'utilisation des nouvelles TIC. En somme, le cyberspace n'est pas un environnement vide. Il s'agit plutôt d'une arène sociale au sein de laquelle des choses se produisent entre les personnes et les affectent, et où les facteurs de vulnérabilité et de risque qui existent dans le monde physique continuent à prévaloir. Les interactions dans le cyberspace ont des conséquences dans le monde physique.

Les gouvernements

Les décideurs au sein des gouvernements à tous les niveaux sont reconnus pour avoir la responsabilité d'agir dans le but de protéger les enfants dans l'environnement cybernétique. Certains gouvernements ont promulgué et mis en œuvre au cours des dernières années des lois, des politiques et des systèmes bien définis en vue de

protéger les enfants dans le cyberspace. Certains d'entre eux ont créé des groupes de travail spécialisés et ont activement participé à des projets de coopération et de consultation transfrontaliers pour prévenir la violence contre les enfants, plus particulièrement en ce qui a trait au matériel pornographique mettant en scène l'abus sexuel d'enfants (la pornographie infantile). Pour la plupart, ces actions ont toutefois été prises en réponse aux impacts négatifs qui étaient devenus apparents après qu'une nouvelle technologie ait été longtemps accessible, qu'elle ait été utilisée à des fins criminelles ou autrement préjudiciables, et qu'elle ait sans doute été intégrée au courant dominant. Pendant ce temps, plusieurs autres gouvernements tardent à prendre les actions ciblées qui s'imposent. Des divergences demeurent entre les définitions des États relatives aux préjudices, à l'enfance et aux sanctions à prendre lorsque des lois relatives aux offenses commises via Internet sont enfreintes.

Le secteur privé

Au sein de l'industrie des TIC, certaines entreprises impliquées dans le développement, la commercialisation et la vente des nouvelles technologies des communications ont tenté d'introduire des mesures pour protéger les enfants (parfois en partenariat avec des gouvernements). Ces mesures sont généralement introduites après que des torts aient été causés à des enfants ou à des jeunes – ou qu'ils fassent l'objet de beaucoup de publicité. Or, hormis les mesures introduites au sein des législations des endroits où elles opèrent (dans la plupart des cas), les entreprises des TIC n'incorporent généralement pas la prise en compte de plans de protection des enfants dans leur travail et leur perspectives de base. Tous les genres d'entreprises sont impliqués, ce qui inclut les compagnies de téléphone et d'Internet, les fournisseurs de services Internet (FSI), les banques, les compagnies de cartes de crédit et les centres de traitement des transactions financières, les concepteurs de logiciels et les concessionnaires d'ordinateurs, les cybercafés et les arcades de jeux.

Les enfants, les familles et les communautés

Jusqu'ici, les mesures de protection portant sur les nouvelles TIC se sont généralement concentrées sur les responsabilités individuelles – celles des enfants et des jeunes, des parents et des tuteurs, et des professeurs – dans l'action contre les impacts négatifs potentiels reconnus, ce qui inclut notamment la sollicitation sexuelle et l'exposition à du matériel préjudiciable et inapproprié. Les jeunes sont des agents à même d'incarner le changement, de se protéger eux-mêmes et de conseiller les autres au sujet des problématiques qui les concernent, des tendances actuelles et des techniques de sécurité. Puisqu'ils sont en première ligne, les parents et les personnes-clefs dans l'entourage de l'enfant sont les premières cibles des initiatives de sensibilisation et d'éducation pour rendre davantage sécuritaire le cyberspace. De telles mesures devant être prises par tous les acteurs incluent la prise en compte des torts occasionnés, le maintien de la vigilance en ce qui a trait à la vie des jeunes en ligne, et le soutien technique en termes de conseils et de solutions. Ce ne sont cependant pas tous les enfants qui peuvent compter sur des parents constamment prêts à intervenir. De même, le rôle des parents en général sera sérieusement mis à l'épreuve par l'accès à l'Internet à distance, rendant

possiblement caduques certaines des stratégies développées par les spécialistes de l'éducation à l'attention des parents. Dans cette perspective, les recommandations de ce rapport se fondent sur un appel à l'intégration et à la généralisation des problématiques relatives à la protection et aux droits de l'enfant dans les structures de gouvernance qui façonnent le développement de la nouvelle société de l'information.

L'évolution des tendances : les signes avant-coureurs

Le degré de la violence contre les enfants dans l'environnement virtuel est intimement lié au développement rapide des TIC depuis le début des années 1990, alors que l'émergence des navigateurs Web a propulsé l'expansion de l'Internet. La demande pour les nouvelles TIC s'est développée de manière inégale, selon les conditions économiques et l'emplacement des communautés. A présent, la convergence qui se profile entre l'Internet et les téléphones portables enveloppera sans doute rapidement et prochainement les diverses sociétés. Les enfants et les jeunes qui sont habituellement à l'avant-garde de ceux qui font rapidement usage des nouvelles TIC – l'Internet et le Web, les téléphones portables, les appareils photos numériques, les caméras Internet et les jeux électroniques en ligne et hors ligne – sont susceptibles d'adopter cette convergence. Certaines des tendances importantes qui émergent incluent :

Les téléphones et les technologies de la troisième génération (3G)

La rencontre entre l'Internet et les téléphones portables (rendue possible grâce aux technologies de la troisième génération, ou 3G) fait et fera une différence importante dans les moyens par lesquels les enfants tout comme les adultes accèdent au cyberspace. Jusqu'à récemment, l'entrée dans le cyberspace nécessitait l'accès à une ligne téléphonique et à un ordinateur. En Afrique, cette nécessité a empêché un accès plus large à l'Internet. Or, aujourd'hui, un téléphone – et bientôt une console de jeu de format poche – donnera accès au cyberspace à partir de n'importe quel endroit. Les parents et les tuteurs trouveront plus difficile en conséquence de superviser les enfants et les jeunes lorsqu'ils sont en ligne. Les fonctions photos et vidéos permettront aux usagers de ces téléphones de transmettre des images bien au-delà de leur liste de contacts personnels, directement dans le cyberspace. Certaines entreprises tentent maintenant de mettre en œuvre des mesures visant à protéger les enfants lorsque ces derniers utilisent des téléphones comme par l'installation de systèmes de vérification de l'âge, afin qu'ils ne puissent pas avoir facilement accès à du matériel pornographique en ligne (bien que les adultes puissent légalement y avoir accès).

Les jeux en ligne

Les jeux interactifs en ligne à plusieurs joueurs constituent un secteur en pleine expansion, notamment en Asie du Nord et du Sud-est, et attirent des millions de personnes à travers le monde. Ce commerce (impliquant autant les jeux de fantasia

et les sites de jeux d'argent) sera étendu et considérablement développé dans un proche avenir. Les consoles portables de jeux permettant d'accéder à l'Internet devraient bientôt faire leur entrée sur le marché. Les jeux en ligne risquent de fournir une nouvelle plateforme où les enfants et les jeunes seront exposés à la sollicitation sexuelle et à des interactions potentiellement préjudiciables de la part d'autres internautes. Aucune évaluation des impacts sociaux du point de vue de la protection des enfants ne semble être disponible à cet effet.

Les échanges entre pairs

Au cours des dernières années, la plupart des préoccupations au sujet de la protection des enfants dans les interactions en ligne ont eu trait aux sites de conversation sur Internet (*chatrooms*). Étant donné que des cas réels ont montré que des adultes avaient leurré des enfants à partir de sites de conversation sur Internet jusqu'à des rencontres en tête-à-tête au cours desquelles l'enfant a été agressé ou violé, certaines compagnies Internet ont adapté ou fermé leurs services de conversation sur Internet. Entre-temps, des enfants et des jeunes ayant accès aux dernières technologies se sont dirigés vers les échanges entre pairs (en raison de la gratuité des logiciels qui encourage le partage de dossiers contenant de la musique et d'autres types de matériel). Les transmissions entre pairs ont lieu directement d'un serveur à un autre sans aucun système de localisation. Cet outil est aussi populaire entre les gens qui échangent des images mettant en scène l'abus sexuel d'enfants. De plus, les enfants et les jeunes utilisent de plus en plus les services de messagerie instantanée (MI). L'évaluation des répercussions sociales engendrées par les usages entre pairs semble être absente.

Les cybercafés

Plusieurs enfants qui n'ont pas accès aux téléphones portables ou aux ordinateurs vont quand même en ligne et jouent à des jeux dans les cybercafés. Certains préfèrent utiliser un café même s'ils ont accès à un ordinateur à la maison ou à l'école. Dans diverses régions, le fait que des enfants recherchent et téléchargent du matériel inconvenant, illégal ou préjudiciable lorsqu'ils sont dans ces endroits publics et qu'ils aient des interactions en ligne non encadrés avec des inconnus soulève des craintes. Dans certaines communautés, des groupes locaux ont fait pression sur les cybercafés pour que leurs activités soient en harmonie avec des directives de sécurité et pour qu'ils mettent en place des mesures de protection, ce qui inclut l'utilisation de logiciels pour filtrer et bloquer le matériel pornographique et offensant, et la création de registres des usagers. L'impact de la convergence des technologies 3G sur le commerce des cybercafés n'est pas encore clair.

Les points et questions-clefs

Les autres sujets de préoccupation soulevés dans ce rapport incluent :

La demande pour des rapports sexuels avec des enfants

Des aspects particuliers au cyberspace promouvoient l'intérêt chez certains adultes dans les rapports sexuels avec des enfants. Cet intérêt s'est accru chez les individus, ou il est devenu davantage apparent depuis l'essor de l'Internet. Soit qu'il était auparavant bien caché ou latent, ou soit qu'il s'est accru en raison des interactions en ligne. Ces interactions incluent les communications entre des personnes provenant des quatre coins du monde qui exercent des sévices sexuels, ainsi que les communications qui permettent de renforcer socialement et de prouver le bien-fondé de la « normalité » de la violence sexuelle contre les enfants. Dans ce cercle vicieux, exploiter sexuellement encore plus d'enfants devient nécessaire pour faire face à la demande grandissante pour du matériel abusif. La demande croissante offre également des avantages lucratifs.

Le cyberspace est influent

Les interactions sociales dans le cyberspace sont influencées par des facteurs distincts qui peuvent avoir une incidence sur le comportement des individus d'une manière qui n'est pas évidente dans les interactions hors ligne. En effet, les gens font et disent des choses qu'ils ne feraient ou diraient normalement pas (même entre individus qui se connaissent hors ligne). De même, les personnes ne reconnaissent pas toujours que leur comportement et leurs actions en ligne ont des conséquences dans la réalité, et les gens qui interagissent en ligne peuvent interpréter les situations et le sens des choses différemment de ce qu'ils interprètent dans le monde physique. Les acteurs dans le cyberspace peuvent aussi développer une compréhension dénuaturée de la réalité. Ces phénomènes ont des implications importantes pour les enfants et les jeunes qui sont encore en train d'apprendre et de développer leurs habilités à raisonner de manière critique. Ces aspects de l'interaction sociale dans le cyberspace peuvent contribuer à rendre plus facile le fait de faire du mal aux enfants et aux jeunes.

Les opportunités pour faire du tort

Le cyberspace offre un grand nombre de lieux (incluant les sites de conversation sur Internet, les babillards électroniques et les jeux) où les enfants et les jeunes se rassemblent. Il fournit davantage d'opportunités que dans le monde physique pour les individus ayant l'intention de commettre des abus sexuels de chercher et d'approcher des enfants et des jeunes et de leur causer des torts psychologiques et/ou physiques. Certaines de ces personnes malintentionnées sont prêtes à voyager sur de grandes distances pour rencontrer des enfants et des jeunes dont ils ont fait la connaissance en ligne (ou dont l'existence et la vulnérabilité leur ont été révélées en ligne). Plus d'enfants et de jeunes courent le risque de faire face à de la violence et à des préjudices dans le cyberspace, alors que plus de gens à travers le monde

accèdent à l'Internet et aux nouvelles technologies, et particulièrement au moment où l'Internet devient accessible via les téléphones portables et les consoles de jeux.

Le matériel pornographique en tant que violence primaire

Parfois, l'expérience d'un enfant ou d'une jeune personne qui a été victime de la production de matériel abusif est vue en tant que préjudice secondaire. Ce point de vue est évident lorsque la violation coïncide avec d'autres crimes contre des enfants et des jeunes, comme la prostitution et le trafic d'enfants à des fins sexuelles. L'utilisation d'un enfant dans la production de matériel pornographique dans le contexte de la prostitution ou du trafic (ou, par exemple, de la violence sexuelle en milieu familial) devrait cependant être vue en tant qu'un abus fondamental plutôt qu'un effet secondaire résultant de d'autres préjudices. Il est nécessaire de procéder à d'autres recherches afin de faire enquête sur ce sujet. Pourtant, les études et les réactions récentes suites aux nouvelles recherches en cours laisse croire que l'utilisation d'enfants dans la production de matériel pornographique « ajoute de la valeur » à l'échange commercial et contribue aussi à faciliter la soumission d'un enfant à d'autres formes de rapports sexuels à des fins commerciales. Pendant ce temps, le fait de percevoir la production de ces images comme étant moins dommageable se retrouve également dans les situations où les tuteurs ou les personnes chargées de prendre soin d'un enfant expriment leur soulagement lorsque l'enfant n'a été « que photographié » plutôt que d'être violé physiquement de manière directe. Cette conclusion omet de reconnaître les torts importants qui ont pu être causés.

L'exposition à du matériel pornographique

Plus d'enfants et de jeunes sont exposés de manière intentionnelle ou non intentionnelle à du matériel pornographique (particulièrement celui mettant en scène des adultes) et à d'autres types de matériel inconvenant et préjudiciable qu'avant l'arrivée de l'Internet. Certains enfants recherchent ce type de matériel. D'autres le reçoivent sans en faire la demande, notamment de la part d'abuseurs potentiels ou d'expéditeurs de communications non sollicitées de type « *spam* ». La relation entre les diverses formes de préjudices qui peuvent être infligés à un enfant dans le cyberspace, ce qui inclut l'abus et l'exploitation sexuels hors ligne, se concentre habituellement sur la disponibilité et l'utilisation de matériel pornographique (des images mettant en scène des adultes et/ou des enfants). Le matériel pornographique est souvent utilisé dans le processus de « séduction » d'un enfant pour tenter de calmer ses inhibitions au sujet du sexe, ce qui inclut les inhibitions qu'implique la participation à la production de matériel pornographique. Ce processus existait avant l'arrivée de l'Internet. Or, l'accessibilité du matériel pornographique en ligne, la facilité d'accès et le sentiment d'anonymat qui caractérisent ce type de transmissions, et l'environnement de « réalité virtuelle » en soi, comme dans l'utilisation de caméras Internet, rendent l'utilisation de matériel pornographique dans la séduction en ligne considérablement plus facile pour l'abuseur.

Le matériel pornographique comme forme de socialisation

L'impact du matériel pornographique sur la socialisation des enfants est clairement compris par les personnes malintentionnées qui en font usage pour séduire des enfants. Entre les gens qui se connaissent et qui ne se connaissent pas, le matériel pornographique (mettant en scène des adultes et/ou des enfants) est un outil pour induire et faciliter la socialisation des enfants et des jeunes en faveur de comportements et de perspectives qui sont le reflet du contenu du matériel pornographique. Dans le cyberspace, les images mettant en scène de la violence extrême, des scènes humiliantes et de la haine sont plus facilement disponibles qu'auparavant. Le matériel pornographique renforce habituellement le conditionnement social qui dévalorise les filles et les femmes aux yeux des garçons et des hommes. L'exposition à du matériel pornographique peut entraîner une combinaison d'effets sur le spectateur, comme la dépendance, l'intensification, la désensibilisation et le passage à l'acte (*acting out*). Les liens qui existent entre la production de matériel pornographique enfantin et l'utilisation d'autre matériel pornographique dans le but de leurrer des enfants et de leur inculquer certains types de comportements (qu'ils soient socialement acceptables ou non) sont rarement reconnus dans les débats au sujet des effets de la pornographie.

Les jeunes contrevenants

Il est de plus en plus préoccupant que certains jeunes âgés de moins de 18 ans ou certains jeunes adultes accèdent et fassent le commerce de matériel pornographique enfantin. Les informations à ce sujet sont limitées et il est encore trop tôt pour évaluer si ce phénomène dérive de la curiosité par rapport aux rapports sexuels avec les jeunes du même âge, s'il s'agit d'une indication que ces jeunes ont été attirés et exploités par d'autres à des fins sexuelles, ou s'il survient pour d'autres raisons.

Les défis particuliers

Les actes d'autodestruction

Certains enfant et jeunes semblent ne pas reconnaître les torts qu'ils peuvent s'infliger à eux-mêmes au cours de leurs interactions dans le cyberspace, comme lorsqu'un enfant produit et envoie une image pornographique ou autrement préjudiciable de lui-même ou d'elle-même à l'aide d'un téléphone ou d'une caméra Internet, ou lorsqu'un enfant affiche des détails personnels sur des sites de rencontre, ou lorsqu'un enfant qui rencontre quelqu'un en ligne organise par la suite une rencontre en tête-à-tête avec cette personne (sans consulter d'autres personnes).

L'intimidation via Internet (*cyber bullying*)

Certains enfants et jeunes ne semblent pas reconnaître jusqu'à quel point leurs actions dans le cyberspace peuvent causer des préjudices et des souffrances sérieux à d'autres personnes, par exemple lorsque des enfants et des jeunes se font du mal entre eux en ayant recours à de l'intimidation et à du harcèlement.

Les droits

Les principes relatifs aux droits des adultes à la liberté d'expression et à la vie privée sont souvent vus comme ayant préséance sur le droit de l'enfant à la protection. Cette tension est particulièrement apparente en ce qui a trait aux rapports sexuels, au cyberspace et aux soi-disant espaces privés – faisant référence par exemple à l'abus sexuel d'un enfant à la maison et à l'utilisation de matériel pornographique en ligne. Pourtant, la liberté d'expression n'est pas un droit absolu. Elle est limitée par d'autres considérations de politiques publiques telles que la protection des enfants.

L'équilibre

L'ironie veut que les droits des enfants et ceux des adultes peuvent tous deux être affectés de manière négative si des mesures autoritaires sont prises dans le but de protéger les enfants contre la violence et les préjudices du cyberspace. Il s'agit là d'une des raisons pourquoi il est si important que tous les acteurs – particulièrement au sein des industries et des gouvernements – agissent maintenant en coopération afin de voir à ce que la sécurité dans le cyberspace soit assurée sans recourir à des mesures draconiennes.

Le manque d'information

Les informations disponibles au sujet des impacts négatifs du cyberspace sur les enfants et les jeunes sont disparates et concernent souvent les communautés où les nouvelles technologies sont disponibles auprès d'un grand nombre de gens depuis plus longtemps. Même là, les recherches sont récentes et plusieurs lacunes demeurent. À travers toutes les régions du monde, davantage d'enquêtes et de recherches fondamentales sont nécessaires afin de développer une compréhension holistique de l'ensemble des méfaits causés aux enfants et aux jeunes à l'intérieur et via le cyberspace, et de créer des mécanismes pour prévenir l'apparition des impacts négatifs tout en aidant les enfants qui en subissent malgré tout les revers. Les acteurs-clefs, soit les entreprises et les médias, sont appelés à engager sur ce front des ressources budgétaires et autres dans les programmes de recherche. Les domaines d'action incluent :

- L'impact de l'utilisation des nouvelles TIC sur le développement personnel des enfants et des jeunes.
- Les diverses manières dont les enfants et les jeunes utilisent et perçoivent les nouvelles TIC, les impacts qui en résultent sur leur comportement et leurs interactions en ligne et hors ligne, et l'évaluation des mécanismes d'autoprotection appliqués ou non aux TIC.
- L'impact de l'exposition et de l'utilisation du matériel pornographique (mettant en scène des adultes et des enfants) en ligne et hors ligne sur les enfants et les jeunes.
- L'impact de l'utilisation de matériel pornographique par les adultes en relation avec leurs perceptions des enfants et l'abus et l'exploitation des enfants à des fins sexuelles.

- L'intégration de questions à propos des TIC et des enfants dans les autres agendas de recherche, ce qui inclut l'exploitation sexuelle des enfants dans toutes ses formes.
- L'évaluation de l'incorporation des mesures visant à protéger les enfants dans le travail de planification des entreprises des TIC, incluant la recherche et le développement.

INTRODUCTION

Un nouvel espace virtuel

La violence contre les enfants et les jeunes par rapport aux nouvelles technologies, et en particulier avec l'Internet, est un nouveau phénomène qui s'est étendu à travers diverses sociétés au cours des dernières années en phase avec l'émergence de plusieurs nouvelles technologies dans le marché de la consommation de masse de plusieurs pays. L'intention des personnes habilitées à prendre des décisions aux niveaux national et international est clairement d'encourager l'extension de ces nouvelles technologies à travers le monde comme le démontre la promotion de la soi-disant nouvelle société de l'information.

L'accès à l'environnement virtuel

- Le cyberspace comprend l'Internet, le Web et les autres réseaux et systèmes informatiques du même genre.
- Les téléphones portables permettent à un utilisateur d'accéder au cyberspace, surtout s'ils sont utilisés pour se brancher à l'Internet.
- Les jeux en ligne associés aux consoles, aux vidéos et aux logiciels créent une réalité virtuelle.
- Voir *Appendice 1 : Glossaire*

L'étendue de la violence contre les enfants dans l'espace virtuel est intimement liée à l'expansion rapide des technologies de l'information et des communications (TIC) depuis le début des années 1990, alors que l'émergence du navigateur *Web* a précipité l'expansion de l'Internet. L'Internet est peut-être la première et la mieux connue des TIC modernes. De plusieurs manières, le développement ultérieur de d'autres technologies du même genre est relié ou dépend d'une manière ou d'une autre de l'Internet, ce dernier étant lui-même relié à plusieurs technologies distinctes, comme le *Web*, les services de messagerie instantanée (MI), les sites de conversation sur Internet, les jeux en ligne, et les logiciels de partage de fichiers ou d'échange entre pairs. L'Internet occupe peut-être l'avant-scène de l'ensemble des discussions sur les politiques dans ce domaine, mais il est n'est pas le seul à figurer sur la scène. Les téléphones portables et leurs réseaux deviennent rapidement une composante importante des TIC. La technologie GPS (système de positionnement mondial) commence aussi à s'intégrer avec les téléphones portables et certains aspects de l'Internet. Les nouvelles consoles de jeux sont de plus en plus sophistiquées et incorporeront davantage encore plus de composantes interactives, ce qui inclut la capacité à se brancher à l'Internet. Plusieurs TIC sont déjà couramment utilisées par

les enfants et les jeunes, ou elles sont le genre de produit ou de technologie qui attire les enfants et les jeunes en grand nombre.

Une caractéristique particulière des nouvelles TIC réside dans leur potentiel à permettre de créer des espaces « virtuels » à travers lesquels les enfants, les jeunes et les adultes peuvent interagir. Les échanges qui se produisent dans ces espaces et dans cet environnement – connu sous le nom de cyberspace – ont lieu simultanément dans des endroits physiques différents et ont des conséquences au-delà des frontières virtuelles. Dans la plupart des cas, les expériences qui se déroulent dans cet environnement sont positives. Cependant, le cyberspace reflète également les mêmes polarisations en ce qui a trait au comportement humain que celles qui existent dans les espaces physiques où les enfants sont aussi vulnérables aux préjudices et à la violence perpétrés par d'autres individus. Les principaux sévices peuvent être identifiés comme suit :

- La production, la distribution, et l'utilisation de matériel mettant en scène l'abus sexuel d'enfants.
- La séduction sexuelle ou la « séduction » en ligne (s'assurer de la confiance d'un enfant de manière à l'attirer dans une situation où il est possible de lui faire du mal).
- L'exposition à du matériel inconvenant, illégal ou préjudiciable pouvant causer des préjudices psychologiques, mener à des préjudices physiques ou favoriser certains autres dommages chez un enfant ou une jeune personne.
- Le harcèlement et l'intimidation, ce qui inclut le « *bullying* ».

Les enfants et les jeunes sont confrontés à ces dangers dans l'environnement virtuel tout comme dans les espaces physiques. Cependant, les préjudices causés à leur bien-être physique et psychologique prennent souvent la forme de facteurs distinctifs qui ne s'appliquent pas aux environnements strictement considérés comme étant « physiques ». La violence et les torts occasionnés dans les espaces virtuels ont des répercussions sur l'enfant en tant qu'individu et sur tous les enfants collectivement (c'est-à-dire en façonnant les idées relatives aux enfants). Cette violence est initiée à travers des moyens psychologiques, par un adulte ou un pair, connu ou inconnu de l'enfant ciblé, qui utilise son pouvoir et son autorité pour influencer un enfant d'une manière préjudiciable. Cette interaction peut mener et mène dans les faits à des menaces ou de la violence réelle dans des endroits physiques.¹

Dans l'espace virtuel, les interactions préjudiciables et/ou propices à la violence sont favorisées par l'utilisation des nouvelles technologies. Elles sont influencées par la création par les humains d'environnements virtuels en tant qu'endroits où des expériences interactives se déroulent. Elles deviennent aussi singulières en raison de

¹ Pour une définition de la violence, Voir l'OMS. (2003). World Report on Violence and Health. Genève : Organisation mondiale de la Santé.

plusieurs facteurs fondamentaux qui distinguent certains aspects des expériences du monde virtuel des autres domaines de la vie sociale. Les facteurs-clefs qui les distinguent incluent l'échelle et la pérennité du matériel qui fait son entrée dans le domaine cybernétique, et l'accélération des impacts se déroulant dans le monde physique. La nature mondiale et particulière de l'espace virtuel implique qu'une technologie qui est utilisée à des fins abusives dans un pays a aussi des conséquences pour les individus dans presque toutes les autres régions du monde. (Par exemple, le cyberspace peut être utilisé par des délinquants sexuels à des fins de réseautage, ce qui inclut l'organisation du tourisme sexuel impliquant des enfants et le trafic d'enfants.

Ce rapport se concentre sur la violence et les préjudices à l'égard des enfants dans le cyberspace et en rapport aux nouvelles technologies. Pour ce faire, il porte attention aux aspects caractéristiques de ce phénomène. Cette attention vise à renforcer le rôle de l'intermédiaire et à souligner le potentiel pour prendre des décisions et faire des choix en matière de développement social qui sont soucieux des droits des enfants.

Le défi

L'un des défis premiers réside dans le fait que, même si les preuves d'abus perpétrés contre des enfants à l'aide des technologies sont apparentes, les particularités dans les préjudices causés au sein ou à travers l'environnement virtuel ne sont pas tout à fait comprises. Les recherches sont souvent réalisées de manière isolée et elles se concentrent sur des régions en particulier. Or, il est clair que plusieurs facteurs-clefs doivent être pris en compte dans la recherche de solutions :

- Comprendre la manière avec laquelle les enfants et les autres utilisent et font l'expérience des nouvelles technologies.
- Identifier les préjudices physiques et psychologiques causés aux enfants à court et à long terme.
- Évaluer le cadre de la gouvernance, l'état de droit et le maintien des lois par rapport à leur applicabilité à l'environnement virtuel dans le contexte des juridictions et des activités des entreprises aux niveaux local et mondial.
- Enquêter sur les défis dans la mise en œuvre à tous les niveaux.
- Fournir des services de prise en charge des enfants victimes de crimes dans et à travers le cyberspace.

Deux autres facteurs fondamentaux se confondent avec ces problématiques :

La socialisation

Ceux qui causent du tort aux enfants sont responsables au bout du compte des mauvais traitements qu'ils infligent en tant qu'individus et ne doivent pas être absous. Néanmoins, la construction et le conditionnement sociaux façonnent les situations où des préjudices peuvent être causés, incluant les situations où les enfants

se font du mal entre eux (dans l'environnement virtuel tout comme dans les terrains de jeu). Les agents sociaux à tous les niveaux doivent en conséquence être tenus responsables des décisions et des actions qu'ils prennent qui ont des répercussions sur le bien-être des enfants, ce qui inclut les concepteurs de nouvelles technologies et les entreprises, les gouvernements, les agences internationales, les membres de la société civile, les familles et les individus.

Les droits

Un conflit est perceptible entre les droits de l'enfant à être protégé contre la négligence et les droits de l'adulte à la vie privée et à la liberté d'expression et d'opinion. La nature de ce conflit varie d'un pays à l'autre et dépend des lois nationales, des traditions et des coutumes. Cet affrontement est plus apparent au sein du contexte de l'abus sexuel qui se produit dans une maison (avec en référence l'argument en faveur de la vie privée) et du matériel pornographique mettant en scène les enfants (avec en référence les arguments en faveur de la liberté d'expression et d'opinion). La liberté d'opinion est toutefois restreinte dans le droit international lorsqu'une telle expression porte atteinte au respect des droits et de la réputation des autres, ou lorsque cela s'avère nécessaire afin de protéger la sécurité nationale ou l'ordre public ou la santé et la moralité publiques.² De la même façon, bien que le droit international fait progresser l'idée que « la famille est l'élément naturel et fondamental de la société et a droit à la protection de la société et de l'État »,³ la jurisprudence internationale explique également que l'État à le devoir « d'assurer à l'enfant la protection et les soins nécessaires à son bien-être ».⁴

Qu'est-ce que l'environnement virtuel ?

Les TIC sont généralement considérées en tant que moyen de transmission de données. Pourtant, l'imagination humaine et les interactions à niveaux multiples qui sont rendues possibles grâce à la technologie se combinent pour façonner un sens de l'espace distinct du monde physique. En ce sens, l'environnement virtuel englobe

² Assemblée générale des Nations Unies. (16 décembre 1966). International Covenant on Civil and Political Rights. Res. 2200 A (XXI). Article 19.

³ Assemblée générale des Nations Unies. (16 décembre 1966). International Covenant on Civil and Political Rights. Res. 2200 A (XXI) of 16 December 1966. Article 23.

⁴ Assemblée générale des Nations Unies. Convention on the Rights of the Child. Res. 44/25, Annexe 44, Assemblée générale. Supp. (No. 49). Article 3(2).

Il n'existe pas de manière simple de résoudre ce conflit. Au bout du compte, un gouvernement doit prendre une décision sur la question en légiférant de manière à permettre ou à restreindre certains comportements, ou une cour devra juger au cas par cas. Deux cas nord-américains illustrent ce constat. Dans *R. c. Sharpe*, un pédophile a réussi à faire valoir que les lois canadiennes sur la pornographie infantile violentent sa liberté d'expression telle qu'elle est garantie dans la Charte canadienne des Droits et Libertés. Dans *Ashcroft c. Free Speech Coalition*, la Cour suprême des États-Unis a soutenu que des éléments de la loi américaine sur la répression de la pédophilie (*Child Pornography Prevention Act*) qui faisaient référence au matériel pornographique en ligne mettant en scène des enfants violentent le premier amendement de la constitution des États-Unis

tous les sites d'interaction créés par les TIC. Les expériences qui ont lieu à l'intérieur tout comme à travers l'environnement virtuel sont nécessairement basées sur le monde physique, mais elles englobent simultanément des actions dans des lieux physiques et virtuels multiples. Cette simultanéité se produit dans :

- Le cyberspace (l'Internet, le *Web* et les autres réseaux et systèmes informatiques similaires).
- Les téléphones portables (particulièrement mais pas uniquement ceux qui permettent de se brancher sur l'Internet).
- Les jeux en ligne (aussi associés avec les consoles, les vidéos et les logiciels hors lignes).

L'accès au cyberspace, en tant que premier espace virtuel, se fera de plus en plus via des téléphones portables avec la plus grande disponibilité des technologies de la troisième génération (3G) qui permettent aux individus d'accéder à l'Internet via leurs téléphones. Pour l'instant, les ordinateurs restent le moyen le plus commun d'accéder à l'Internet, qu'ils soient dans des maisons, des écoles, des bibliothèques, des cafés, des clubs, des hôtels et dans la poche de gens sous la forme d'un agenda électronique, d'un téléphone hybride, de petits ordinateurs portables ou de consoles de jeux. Les médias traditionnels, incluant la télévision, la radio et la presse écrite ainsi que le secteur de la publicité attirent aussi les gens vers le cyberspace. Les médias hors-ligne sont généralement disponibles dans l'environnement cybernétique, et le contrôle et la régulation des médias par les autorités nationales responsables de la communication audiovisuelle s'effectuent maintenant souvent de façon à couvrir les questions relatives au cyberspace.

L'environnement cybernétique n'est pas dissocié de l'environnement physique. Les autorités locales et nationales, notamment les services responsables du bien-être des enfants et la police, conservent leurs responsabilités en matière de protection des enfants. Cette situation prévaut même si des composantes d'un cas d'abus, d'autodestruction, d'exploitation ou d'intimidation reliées au cyberspace peuvent avoir lieu dans ou à travers différents endroits qui n'appartiennent pas tous à la même juridiction. Un enfant soumis à de la violence dans un endroit a droit à la protection et aux soins en cet endroit, peu importe si son abus a peut-être été favorisé ou vu dans d'autres juridictions. Par exemple, les images de l'abus sexuel d'un enfant peuvent circuler dans le cyberspace et leur accès peut être possible dans des pays bien loin de l'endroit où l'enfant a été abusé lors de la production de ces images. Les gouvernements aussi ont le devoir de fournir des soins dans le but de s'assurer que cet enfant reçoive une assistance spéciale et d'agir pour empêcher que des crimes similaires ne surviennent. En somme, la responsabilité au niveau local, national et régional de protéger les enfants ne peut pas être annulée par la nature simultanée et internationale du cyberspace.

Les enfants et les nouvelles technologies

Les enfants et les jeunes sont à l'avant-garde du milliard ou presque de personnes qui ouvrent une session dans le cyberspace, et ils constitueront une proportion importante des usagers dans l'expansion des nouvelles technologies dans les années à venir. En tête de la connectivité figure l'Asie, même s'il est estimé que seulement 8,4 pour cent de la population de la région est branché.⁵ Il suffit de prendre pour exemple l'Inde, où les près de 40 millions de personnes qui accèdent au cyberspace représentent moins de 4 pour cent de la population du pays.⁶ L'Europe et l'Amérique du Nord suivent. Alors que proportionnellement plus de personnes possèdent et utilisent les dispositifs et les services en ligne associés aux nouvelles technologies dans les économies industrialisées, la croissance dans l'utilisation de l'Internet à ces endroits a atteint le point de saturation. L'expansion des points d'entrée dans le cyberspace se concentre dorénavant ailleurs.

Pendant ce temps, il est estimé que 1,5 milliard de personnes à travers le monde possèdent un téléphone portable au sein d'un marché d'une valeur estimée en 2005 à 800 milliards de dollars américains. D'ici 2007, il y aura deux milliards de propriétaires de téléphones portables.⁷ La plupart de la croissance dans ce secteur provient des pays en développement, particulièrement en Afrique et en Asie. L'Afrique est le continent où il y a proportionnellement le plus d'abonnés à des lignes téléphoniques qui utilisent un téléphone portable que sur n'importe quel autre continent.⁸ Dans la région de l'Asie et de l'Océanie, il est estimé qu'un milliard de personnes seront abonnées à une ligne de téléphone portable d'ici 2010 (il y en avait 230 millions en 2000).⁹ Actuellement, 12 pour cent des enfants de la région qui sont âgés de moins de 15 ans possèdent un téléphone portable (29 pour cent à Hong Kong, suivi par 25 pour cent en Australie et au Japon).¹⁰

La convergence entre l'Internet et les téléphones portables sera bientôt la norme pour accéder au cyberspace via les téléphones portables. Les technologies 3G, introduites au Japon en 2001, sont maintenant disponibles en Corée du Sud et en Europe, et elles sont à l'essai ailleurs dans le monde. Là où elles ont été introduites,

⁵ Miniwatts International. (2005). Internet Usage Statistics - The Big Picture: World Internet Users and Population Stats. Miniwatts International Ltd. Extrait du site : www.Internetworldstats.com.

⁶ InternetWorldStats.com. (2005). Internet Usage in Asia: Internet Users & Population Statistics for 35 countries and regions in Asia. Miniwatts International. 2005. Extrait du site : <http://www.Internetworldstats.com/>

⁷ NECTEC. (2005). Thaïlande. Extrait du site : <http://www.nectec.or.th/tindex.html>

⁸ Budde, P. (2005). 2005 - Africa Telecoms, Mobile and Broadband. Overview and Company Profiles report: Executive Summary. Australie ; Paul Budde Communication. Extrait du site : <http://www.budde.com.au/publications/annual/africa/africa-overviews-summary.html>

⁹ Chan, P. (20 avril 2002). Why Asia is still bullish about wireless. *Business Times*.

¹⁰ Agence France-Presse. (8 août 2004). Hong Kong children top mobile phone ownership in Asia. Textually.org. Extrait du site : <http://www.textually.org/textually/Archives/004862.htm>

les gens ne seront plus dépendant des lignes de téléphone fixe et des ordinateurs de bureau pour accéder au cyberspace. Les implications en termes de protection de l'enfance sont énormes. Alors que l'Internet est maintenant accessible sans fil, les parents, les tuteurs et les personnes-cléfs dans l'entourage de l'enfant auront beaucoup plus de difficultés à superviser les interactions des jeunes dans le cyberspace.

Pour plusieurs jeunes, les interactions dans un environnement virtuel sont maintenant une composante importante de leur vie sociale et elles incluent toute une gamme d'activités de communication, comme l'envoi de messages par téléphone ou les services de messagerie instantanée (MI), le partage d'enregistrements musicaux ou de d'autres documents via les services entre pairs, les communications via les sites de conversation sur Internet, et les jeux en ligne avec plusieurs autres joueurs situés un peu partout à travers le monde. Les sites de conversation sur Internet et les discussions en ligne sont des fora populaires pour les interactions en ligne entre les enfants de l'Amérique du Nord, du Royaume-Uni et d'ailleurs. Pourtant, en partie en raison des programmes d'éducation publique et de la publicité négative qui résulte des plusieurs cas d'abus d'enfants qui ont eu lieu à travers les sites de conversation sur Internet, il y a un changement progressif qui amène les jeunes à délaisser les sites de conversation sur Internet au profit de la MI et des téléchargements entre pairs. Les jeux en ligne, qui attirent des millions de personnes à travers leurs services d'abonnement, sont aussi une plateforme importante pour rencontrer des personnes en ligne.

L'endroit de l'utilisation

Les enfants et les jeunes de toutes les classes sociales, les cultures, les religions et les régions accèdent au monde virtuel à partir de toute une gamme d'environnements physiques. Il est encore vrai que l'abus sexuel d'enfants est plus susceptible de se produire dans le cadre familial que dans n'importe quel autre contexte. Cependant, le cyberspace offre de nouvelles possibilités aux membres d'une famille d'utiliser la technologie à des fins abusives envers d'autres membres de leur famille, et aux étrangers d'avoir l'opportunité d'entrer en contact avec des enfants et des jeunes avec lesquels ils n'auraient autrement aucune relation. Les nouvelles technologies permettent à des personnes inconnues d'entrer dans la vie des enfants qui peuvent se situer simultanément dans l'intimité de leur maison et en la présence physique de leurs tuteurs ou de leurs surveillants. En d'autres termes, plus de personnes ont maintenant accès aux enfants dans leur environnement le plus intime et privé, et cela offre davantage d'opportunités aux personnes à l'extérieur du cadre familial de faire des avances sexuelles, d'abuser ou d'agresser des enfants.

D'autres enfants peuvent ne pas utiliser les nouvelles TIC, mais ils sentiront l'influence et l'impact de leur utilisation par d'autres. Là où les privations économiques, l'éducation limitée et/ou l'isolation restreignent la capacité d'un

enfant à entrer dans le cyberspace de façon indépendante, ce dernier peut quand même être le sujet d'images à caractère abusif pouvant être distribuées dans le cyberspace ou via des téléphones. L'absence d'un point d'accès n'est donc pas synonyme d'absence de risque.

Le développement personnel

Le développement personnel des enfants et des jeunes se façonne à la mesure de ce qu'ils observent, expérimentent et apprennent dans le monde qui les entoure. En ce qui a trait à la participation dans l'environnement virtuel, l'impact sur la croissance personnelle d'un enfant dépendra du niveau de développement de l'individu, de sa situation dans le monde physique et de ses motivations derrière son implication dans certaines activités et interactions virtuelles.

L'apprentissage qui découle d'expériences sensorielles peut retarder la compréhension cognitive d'un enfant qui se modèle sur des interactions dans le cyberspace. Les différentes manières d'interpréter le sens des choses peuvent être altérées, ou même dénaturées. Il est dit que la fréquence grandissante avec laquelle les jeunes utilisent les nouvelles TIC pour cibler leurs pairs dans le but de les harceler psychologiquement est due – du moins en partie – à la distance procurée par la technologie entre l'auteur du crime et sa victime. En faisant du tort via des courriers électroniques, des discussions en ligne, des messageries textuelles, des sites Internet haineux, etc., le responsable des intimidations ne voit pas en fait les impacts négatifs sur sa cible ni les préjudices réels qu'il occasionne.¹¹ Des processus similaires agissent dans le cadre de d'autres types d'expériences virtuelles, comme lorsque des enfants et des jeunes apprennent (volontairement ou involontairement) ce qu'est le sexe et la sexualité à travers leur accès à du matériel pornographique dans un contexte à l'écart des interactions émotionnelles. Le matériel pornographique accessible via le cyberspace constitue de plus en plus la base de la compréhension de plusieurs jeunes de ce que sont les rapports sexuels et leur rôle dans les relations intimes.

¹¹ Campbell, M.A. (2005). Cyber bullying: An old problem in a new guise? Australian Journal of Guidance and Counselling, No. 15, pp.68-76.

UNE DISTINCTION BIEN RÉELLE

Le cyberspace fournit des lieux de rendez-vous dispersés et décentralisés pour les rencontres quotidiennes entre individus et groupes d'individus. Au sein de cet espace virtuel, les enfants et les jeunes interagissent comme ils le font dans le monde virtuel ; ils participent à la construction de vies et de cercles sociaux où ils recherchent et échangent des informations, ils communiquent et se confient à des amis et à des camarades, ils rencontrent et interagissent avec des étrangers, ils se font de nouveaux amis, ils apprennent et élaborent des systèmes de valeurs, ils jouent à des jeux et « flânent », et ils mettent à l'épreuve et développent leur identité. Ils ont aussi des disputes, ils mettent à l'épreuve l'autorité, ils recherchent des informations jugées taboues, ils prennent des risques, ils entrent dans des zones défendues, ils apprennent ce qu'est la peur, le stress et l'angoisse, et ils évaluent les frontières de la discipline telle qu'elle est établie par leurs tuteurs.

Les interactions dans le cyberspace sont généralement le reflet des attitudes quotidiennes des individus, mais certains comportements caractéristiques peuvent être mis en valeur ou contenus à l'intérieur de cet espace par les processus et méthodes de communication employés au cours des interactions virtuelles. Parfois, les gens agissent d'une manière différente dans le cyberspace que de celle dans l'environnement physique. Ils font et disent des choses en ligne qu'ils ne feraient et diraient pas en d'autres lieux. Ce constat s'applique aux communications entre les personnes qui se connaissent tout comme aux interactions entre étrangers. Les changements de comportement en ligne peuvent ensuite amener à se comporter aussi comme un personnage dans le monde physique. Particulièrement pour les enfants et les adolescents qui traversent une période de formation dans leur développement personnel, leurs attitude et comportement tels qu'ils se manifestent à l'intérieur de l'espace virtuel peuvent être bien différents de ceux dans leur monde physique.

En plus de tester les frontières et les identités, les interactions virtuelles mettent à l'épreuve les valeurs communautaires. Pour certaines personnes, le cyberspace est perçu comme un endroit amoral où les gens n'agissent pas en accord avec leur conscience morale habituelle. Or, le cyberspace est aussi un environnement où des concepts moraux et des valeurs culturelles rivalisent entre eux. Cette compétition inclut le défi posé par certains groupes comme quoi les gens devraient être « ouverts » et « libres » dans cet environnement au sujet, par exemple, des questions portant sur la sexualité et sur les sentiments personnels. Les enfants et les jeunes accèdent à ce mélange et ressentent les pressions qui y sont associées (aux niveaux

moral, physique, avec leurs camarades, etc.) pour réagir à un moment crucial de leur développement personnel et moral.¹²

(Veuillez consulter les tableaux pour des exemples de cas récents qui illustrent ces éléments en ce qui concerne l'implication des jeunes dans le cyberspace.)

Le besoin d'amitié

Un jeune garçon qui a des problèmes à se faire des amis ou qui est isolé trouve qu'il est plus facile de s'exprimer en ligne et de rechercher des camarades dans cet environnement. Le monde virtuel lui est préférable à sa réalité physique, même si son insécurité peut être perçue par les autres en ligne.

Au Royaume-Uni, un garçon de 12 ans victime d'intimidation à l'école a développé un sentiment d'isolement et de solitude même s'il était bien entouré à la maison. Sa famille l'a encouragé à essayer de rencontrer des amis de son âge en ligne. Il a commencé à converser en ligne avec quelqu'un qu'il pensait être une adolescente de son âge. Une réelle rencontre a été organisée, mais l'adolescente en question s'est avérée être un homme plus âgé qui l'a abusé sexuellement.

Source : Palmer, T. with Stacey, L. (2004). Just one click: Sexual abuse of children and young people through the Internet and mobile phone technology. Royaume-Uni: Barnardo's, p.26-27.

Les qualités caractéristiques

Que les gens changent leur comportement ou non dans le cyberspace, les interactions dans l'environnement en ligne sont nécessairement bien différentes lorsqu'elles sont comparées avec les interactions prévalant dans d'autres endroits. Les communications et la cognition en ligne sont affectées par des jugements sensoriels restreints, et les situations et événements peuvent paraître irréels ou « virtuels ». Le langage utilisé avec négligence dans un courrier électronique à titre d'exemple peut transmettre un message ou une émotion non voulu. Plusieurs aspects caractéristiques du cyberspace ont des répercussions sur les interactions qui sont vécues en ligne et qui se poursuivent ensuite hors ligne, et sur les manières dont les torts causés aux enfants et aux jeunes peuvent ultérieurement se manifester.¹³

¹² ECPAT International. (2005). Table ronde sur la violence contre les enfants dans le cyberspace s'étant tenue à Bangkok, Thaïlande. 12-13 juin.

¹³ ECPAT International. (2005). Table ronde sur la violence contre les enfants dans le cyberspace s'étant tenue à Bangkok, Thaïlande. 12-13 juin.

Un potentiel d'autodestruction

Une jeune adolescente adopte des poses érotiques en face d'une camera Internet ou d'une caméra intégrée à son téléphone portable et transmet ses photos à d'autres, y compris à des étrangers. Dans le monde physique, elle ne se sent probablement pas assez confortable avec son corps pour montrer une telle image d'elle-même en la présence physique d'autres personnes.

En Irlande, en 2004, les policiers qui enquêtaient sur un cas de pornographie mettant en scène des enfants transmise par téléphone ont réalisé que la coupable était en fait une jeune fille de 14 ans utilisant un appareil photo numérique, qui avait pris des photos nues d'elle-même et qui avait envoyé une image via un service de messagerie instantanée. L'image a circulé par téléphone parmi des centaines d'étudiants d'école secondaire.

Source : Quayle, E. & Taylor, M. (sous presse). Young people who sexually abuse: The role of the new technologies. In Erooga, M. & Masson, H. (Ed.s). Young people who sexually abuse: The role of the new technologies. Oxford: Routledge.

La Proximité

Le cyberspace favorise les contacts émotionnels et psychologiques rapprochés entre des individus qui ne se connaissent pas auparavant. Ces individus peuvent être physiquement proches ou distants, bien que le cyberspace peut donner malgré tout une impression de « distance sécuritaire ». Dans l'environnement physique, le plus grand risque que du mal soit fait à un enfant provient du cercle social immédiat de l'enfant, c'est-à-dire de sa famille. Dans le cyberspace, le risque que des torts soient causés peut venir de personnes que l'enfant n'a jamais rencontré physiquement. Le cyberspace n'est pas limité aux frontières géographiques ou politiques. Là où des contacts personnels sont établis et où des échanges risqués ou préjudiciables (incluant par texte ou par images) surviennent entre un enfant et un adulte malintentionné, les enquêteurs peuvent faire face à bien des défis en tentant de réagir à la situation alors que les deux parties sont situés dans différentes juridictions.¹⁴

L'accès

Le cyberspace fournit à un individu ayant l'intention d'abuser un autre individu l'opportunité de rejoindre et d'interagir avec des enfants loin de la supervision d'un adulte. Cette opportunité n'est pas aussi facile à obtenir dans le monde physique tel qu'une maison ou une école, là où des adultes responsables sont plus souvent prêts à intervenir. Les enfants ainsi que les adultes ont aussi plus facilement accès à des

¹⁴ Pour en savoir davantage sur la manière avec laquelle l'environnement en ligne déforme le sens des distances, voir Bergner, D. (23 janvier 2005). The Making of a Molester. *The New York Times Magazine*. Extrait du site : <http://www.nytimes.com/2005/01/23/magazine/23PEDO.html?ex=1107544306&ei=1&en=0cbd4f657910b350>

sites inconvenants et des documents préjudiciables, notamment les images d'abus sexuel d'enfants, du matériel pornographique mettant en scène des adultes et de la littérature cherchant à justifier les relations sexuelles entre les adultes et les enfants comme étant saines et normales. La disponibilité des enfants dans le cyberspace ajoutée à la quantité importante et croissante de documents reliés à leur abus constituent une combinaison dangereuse.

Les perceptions de la réalité : Un autre monde

Un garçon adopte durant des heures, des jours ou voir même des semaines un rôle au sein d'un jeu fantaisiste en ligne à plusieurs joueurs. Sa participation intense dans le jeu engendre une confusion entre son monde virtuel et son monde réel.

En Chine, un garçon de 13 ans qui s'est suicidé en janvier 2005 avait passé tellement de temps dans le monde virtuel qu'il ne pouvait plus distinguer le virtuel du réel. En outre, en Chine, on a signalé qu'un joueur adulte avait assassiné un homme qui, selon lui, avait volé une épée virtuelle, un prix fantaisiste qu'il avait gagné en jouant en ligne.

Source : Watts, J. (3 mars 2005). Harsh reality of China's fantasy craze. The Guardian Unlimited.

La vitesse

Le cyberspace est aussi particulier en raison de la grande vitesse avec laquelle les données (en format texte, photo ou audio) sont transmises, les interactions se déroulent et les relations se développent en ligne. La réduction des inhibitions et le sentiment d'anonymat favorisent les relations qui peuvent se développer très vite et devenir intimes beaucoup plus rapidement que les relations initiées hors ligne.¹⁵ La vitesse pose un défi particulier à la surveillance des comportements dans le cyberspace et aux enquêtes sur ces crimes, sans parler des changements rapides qui surviennent avec l'utilisation des TIC.

L'identité

Parfois, les gens se sentent moins timides dans le cyberspace. Ils pensent qu'ils peuvent agir en tout anonymat parce que les mécanismes de contrôle sont perçus comme étant absents. Cette perception peut même contribuer à changer l'humeur d'une personne. Les interactions ne sont pas que des communications passives.¹⁶ Les

¹⁵ Pour une analyse des relations en ligne qui se développent rapidement entre les adolescentes et les hommes plus âgés, voir Wolak, J., Finkelhor, D., & Mitchell, K. (2004). Internet-initiated Sex Crimes against Minors: Implications for Prevention Based on Findings from a National Study. *Journal of Adolescent Health*, 35, 424.e1 1-424.e20.

¹⁶ Taylor, M. & Quayle, E. (2005). Abusive images of children. Dans *Medical and Legal Aspects of Child Sexual Exploitation*. Cooper, S., Giardino, A., Vieth, V. & Kellogg, N. (Ed.s). Saint Louis: GW Medical Publishing. pp.268-269.

effets peuvent être ressentis par les adultes qui font face à des images abusives ou qui cherchent à rejoindre ou à séduire un enfant. Ils peuvent être également ressentis pas les enfants et les jeunes lorsqu'ils prennent des identités fantaisistes, jouent des rôles ou intimident leurs pairs. L'anonymat perçu est lié à l'idée que les actions dans le cyberspace ne sont que « virtuelles » et qu'elles n'ont donc pas de conséquences dans le monde physique. Les individus qui ont cette conception vont plus facilement mettre leurs désirs ou leurs intérêts à exécution, alors qu'ils ne les extérioriseraient pas autrement.

Fiction dangereuse

Un adolescent d'ordinaire tranquille s'invente des identités multiples en ligne et les utilise pour communiquer avec les autres et pour mettre de la pression sur un de ses camarades pour qu'il se comporte d'une façon inadéquate en ligne, ce qui mène à de la violence physique.

Un garçon au Royaume-Uni adopte des identités multiples pendant qu'il interagit avec un autre garçon qu'il a rencontré dans un site de conversation sur Internet. Ce dernier interagit avec chacun des 'personnages' et semble croire pleinement en leurs 'histoires'. Éventuellement, le premier garçon persuade le second de tenter de le tuer – c'est-à-dire la mise en œuvre de sa propre mort et la commission d'un meurtre par l'autre garçon.

Source : Bachrach, J. (février 2005). U Want Me 2 Kill Him? *Vanity Fair*. New York. pp.86-101.

L'échelle

La grande portée du cyberspace et le vaste nombre d'individus qui y visitent des sites impliquent que les torts causés aux enfants et aux jeunes dans le contexte de cet environnement sont multipliés de manière exponentielle. L'abus d'une personne peut être exposé aux vues d'un large public. Une photo humiliante d'un enfant ou un commentaire à caractère haineux peut être circulé de manière circonscrite au sein de la communauté physique d'un enfant. Cependant, l'affichage de cette même image ou d'un texte blessant en ligne sera disponible auprès d'un plus grand nombre de spectateurs et ce, pour une période de temps plus longue.

La portée

Le cyberspace offre aux adultes malintentionnés l'accès à une source de cibles potentielles élargie ainsi qu'une bibliothèque énorme de documents à caractère violent et abusif. La quantité d'images d'abus d'enfants qui circulent en ligne semble indiquer que les personnes qui n'auraient pas auparavant recherché ou accédé à du tel matériel le font désormais. Cette situation accroît les motivations économiques pour créer davantage la même chose.

Mettre son tempérament à l'épreuve

Une pré-adolescente adopte un comportement inhabituel dans ses communications virtuelles : elle est verbalement agressive envers les autres (un comportement aussi appelé « flaming ») dans des situations où les règles de conduite civile ne sont pas clairement définies. La réponse à son agression est extrême.

Au Japon, une fille de 11 ans a mortellement poignardé une camarade de classe après avoir été contrariée par un échange en ligne avec la fille. Par la suite, il a été noté que les compétences techniques avaient été enseignées aux jeunes, mais que peu avait été fait pour leur enseigner un code éthique en ligne. Un professeur de psychologie a noté que les gens disent des choses en ligne qu'ils ne diraient pas en personne, et que les débats deviennent plus tendus plus rapidement. La communication est rendue plus difficile car on ne peut pas entendre le ton de la voix de l'autre ni voir les expressions du visage.

Source : Nakamura, A. (5 juin 2004). Killing stokes fears over impact of Net. *The Japan Times*.

La permanence

Le matériel affiché dans le cyberspace ne peut être effacé qu'avec beaucoup de mal, ce qui n'est même pas toujours possible. Il s'agit là d'une préoccupation sérieuse pour les victimes qui ont été l'objet de tel matériel (ce qui inclut les images à caractère abusif ou les textes haineux) parce qu'elles ne savent pas qui peut voir à n'importe quel moment les preuves de leur humiliation.

Le renforcement social

Le cyberspace facilite la création de réseaux sociaux discrets qui ne se formeraient pas aussi facilement sans l'existence des éléments virtuels. Dans ce contexte, un individu peut y trouver une validation de ses vues et de ses activités considérées comme étant anti-sociales ou criminelles, notamment l'intérêt pour les rapports sexuels avec les enfants.

Le réel et l'irréel

Certaines personnes interprètent différemment la signification des actions et des expressions dans le cyberspace que dans le monde physique. Dans l'environnement cybernétique, ils n'ont pas l'avantage de pouvoir utiliser tous leurs sens pour évaluer l'état des choses (par exemple, tous les signes transmis par un individu dans sa réaction physique par rapport aux événements). Cela change la capacité d'un individu à discerner le réel de l'irréel, ce qui influence par extension ses idées et sa compréhension du réel et de l'irréel. Pour les jeunes en particulier qui apprennent et développent encore leurs capacités à raisonner de façon critique, les interactions dans le cyberspace qui semblent détachées des émotions et leurs conséquences réelles peuvent dénaturer leur compréhension de la réalité.

Les jeunes délinquants

Un jeune homme participe à des conversations en ligne afin de trouver d'autres personnes qui seraient intéressées à des rapports sexuels impliquant des enfants et qui voudraient acheter ou échanger des images d'abus sexuel d'enfants.

En Nouvelle Zélande, certaines personnes âgées de moins de 25 ans poursuivies pour des infractions par rapport au matériel pomographique mettant en scène des enfants ont souvent utilisé un système Internet de conversation par relais (*Internet Chat Relay*) pour accéder au matériel prohibé. Ils étaient également plus susceptibles d'utiliser des mots de passe et des logiciels d'encodage pour enregistrer le matériel. Pendant ce temps, un garçon de 14 ans au Royaume-Uni a été contraint par ses pairs à télécharger des images d'abus. Il a expliqué qu'il n'avait pas rouvert les documents, ce qui s'est avéré vrai. Il n'avait jamais voulu voir les images.

Sources : Carr, A. (avril 2004). [Internet Traders of Child Pornography and other Censorship Offenders in New Zealand](#). Wellington, Nouvelle-Zélande : Département des Affaires intérieures / Te Tari Taiwhenua.

Palmer, T. (août 2005). Communications personnelles avec ECPAT International.

Les enfants et les jeunes font face aux dangers de la même manière dans la vie sociale virtuelle que dans les endroits physiques. Les impacts négatifs sur leur bien-être par rapport à leurs expériences et leurs interactions virtuelles sont toutefois influencés par des facteurs distinctifs qui ne s'appliquent cependant pas nécessairement aux contextes qui sont strictement physiques. Cette distinction découle des conséquences des nouvelles TIC sur le processus des interactions humaines. Ces technologies font bien plus que fournir un moyen de transmission des données ou des idées. Elles aident les humains à créer des lieux proprement dits au sein desquels ils interagissent. Ces expériences ont lieu simultanément dans un lieu physique ainsi que dans un endroit virtuel. Les conséquences peuvent être ressenties psychologiquement et physiquement.

LES IMAGES D'ABUS ET D'EXPLOITATION SEXUELS D'ENFANTS

La demande pousse à l'agression

Les images mettant en scène l'abus sexuels d'enfants sont en forte demande. Ces images (la pornographie infantine) peuvent être produites hors ligne pour être ensuite circulées sur le cyberspace. Ou encore, elles peuvent être produites au moment où l'abus sexuel de l'enfant a lieu, en temps réel, devant un public en ligne et en direct. Il n'y aucun consensus universel sur ce qu'est « le matériel pornographique mettant en scène des enfants », et les lois et les actions prises en réponse ne sont généralement pas synchronisées de chaque côté des frontières. Tout comme les personnes qui exercent des sévices sexuels, les enfants soumis à la violence pornographique viennent de tous les groupes sociaux. Cependant, les impacts négatifs vécus par l'enfant sont tout à fait distincts et requièrent une réponse spécialisée qui prend en compte l'ensemble de ces facteurs.

Les images et les autres représentations d'abus et d'exploitation sexuels d'enfants existaient bien avant la popularisation de l'Internet. Pourtant, la création et l'expansion du *Web* à partir du début des années 1990, ajoutées à la réduction spectaculaire des coûts des équipements d'informatique et des télécommunications ont favorisé un accroissement des crimes signalés portant sur le matériel pornographique mettant en scène des enfants, ce qui inclut leur production, leur distribution et leur possession. En 2000, les corps policiers à travers plusieurs pays ont interceptés des individus qui avaient récolté des centaines de milliers d'images d'enfants en train d'être abusés sexuellement.¹⁷ Des collections d'images aussi importantes ont été rendues possibles grâce à la liberté de circulation du matériel dans le cyberspace. De nos jours, le cyberspace est l'hôte de plus d'un million d'images de plusieurs dizaines de milliers d'enfants victimes d'abus et d'exploitation sexuels.¹⁸

¹⁷ Carr, J. (2004). Child abuse, child pornography and the Internet. Royaume-Uni : NCH, p.11.

¹⁸ Howe, A. (23 juin 2005). Proceedings of the Standing Senate Committee on Legal and Constitutional Affairs. Issue 17. Preuves du 23 juin 2005. Ottawa, Canada. Extrait du site : http://www.parl.gc.ca/38/1/paribus/commbus/senate/Com-e/lega-e/17evb-e.htm?Language=E&Parl=38&Ses=1&comm_id=11

Depuis 2000-2001, la quantité de matériel à caractère abusif faisant son apparition dans la circulation aurait encore plus augmenté. La police trouve des images de « nouveaux » enfants qui n'étaient pas répertoriés auparavant dans la banque de données. Proportionnellement plus d'images mettent en scène des abus graves et des enfants très jeunes.¹⁹ Interpol et d'autres agences policières nationales signalent avoir identifié plus d'enfants en raison de la vérification par recoupement des bases de données. Pourtant, encore aujourd'hui, très peu d'enfants abusés à travers la production de matériel pornographique sont localisés. Parmi les milliers d'images figurant dans la base de données administrée par Interpol par exemple, seuls 320 enfants ont été localisés.²⁰ Les praticiens des services sociaux pour la jeunesse s'attendent à ce que l'ampleur du problème soit plus grande que celle qui a été dévoilée jusqu'ici.

La production et la distribution d'images à caractère abusif d'enfants rapportent gros : il s'agit d'un secteur estimé à plusieurs milliards de dollars par année. Les estimations du volume d'affaire annuel varient entre 3 milliards et 20 milliards de dollars américains (cette dernière estimation provenant du Bureau fédéral d'enquêtes des Etats-Unis). De ce matériel, 55 pour cent serait généré depuis les Etats-Unis et 23 pour cent de la Russie.²¹ Pour la première moitié de 2005, les rapports surveillant la situation au Royaume-Uni ont indiqué que les sites commerciaux comptaient pour un peu plus de la moitié des signalements passibles de poursuites, avec les Etats-Unis et la Russie en tête des principaux pays où ces sites sont établis, suivis par l'Espagne et la Suède. La plupart des sites à consultation gratuite ont été retracés vers des FSI en provenance de Russie, d'Espagne, de Thaïlande, du Japon et de République de Corée.²² Une grande proportion du matériel à caractère abusif est également distribuée en format vidéo, souvent dans des marchés locaux, alors que d'autre matériel est échangé pour du matériel similaire ou encore pour un droit d'accès à du matériel.

Palmer, T. with Stacey, L. (février 2004). Just one click: Sexual abuse of children and young people through the Internet and mobile phone technology. Royaume-Uni: Barnardo's, p.30.

¹⁹ Taylor, M. and Quayle, E. (2003). Child Pornography – An Internet Crime. Hove and New York: Brunner-Routledge.

²⁰ McCulloch, H. (avril 2005). Communications personnelles entre le Directeur adjoint du Secrétariat d'Interpol et ECPAT International. Bangkok, Thaïlande.

²¹ Conseil de l'Europe. (2005 – sous presse). Organised crime situation report 2005. Rapport provisoire. Strasbourg: Direction générale des Affaires juridiques, Conseil de l'Europe. (Ce rapport clarifie les données contenues dans le rapport du Conseil de l'Europe de 2004, Organised crime situation report 2004: Focus on the threat of cybercrime. Summary. Rapport provisoire. p.8.)

²² Internet Watch Foundation. (25 juillet 2005). Record breaking 6 months for Internet Watch Foundation. Communiqué de presse. Royaume-Uni : IWF. Extrait du site : <http://www.iwf.org.uk/media/news.134.htm>

Dans certains pays, le matériel connu sous le nom de « pornographie virtuelle » est légal et il rapporte beaucoup. Au Japon par exemple, un rapport analysant les derniers développements du marché du contenu informatique du pays (incluant les logiciels et les publications telles que les bandes dessinées) donne une indication de la valeur commerciale des illustrations et des animations mettant en scène l'abus d'un enfant dans certains dessins animés ou *manga*.²³ L'analyse réalisée estime que le marché pour les produits *moe* (les livres, les images et les jeux) qui sont associés aux bandes dessinées et aux *manga* avait une valeur de 88.8 milliards de yens (800 millions de dollars américains) en 2003. Le terme *moe* a été utilisé dans un sens neutre pour les fins de l'analyse économique. Or, pris littéralement, il réfère à une attraction sexuelle fétichiste que certains fans de jeux informatiques, des animations et des *manga* ont pour les personnages d'enfants féminins qui peuvent être représentés dans un contexte pornographique ou érotique dans les jeux, les animations et les illustrations. Les sites Internet *moe* sont parfois liés à d'autres fenêtres contenant des images, des histoires ou des sites de conversation sur Internet où des personnages très jeunes font l'objet de violence, d'abus et de fantasmes de nature sexuelle. Une portion du marché du *moe* peut donc être vu comme étant en rapport avec les images d'abus sexuel d'enfants. Ce rapport s'attend à ce que le marché pour les produits *moe* prenne de l'expansion.

Désaccord sur les définitions

Le matériel pornographique mettant en scène des enfants se rapporte maintenant plus communément aux représentations d'un enfant ou d'enfants d'une manière qui a pour but de contribuer à l'excitation et à la satisfaction sexuelles. Le matériel visuel, textuel ou audio de cette nature a le pouvoir d'inciter à abuser et à exploiter davantage des enfants, et il contribue à la rationalisation de l'auteur du crime comme quoi l'utilisation d'un enfant à des fins sexuelles est « normale ». Ce pouvoir existe peu importe si un enfant réel est utilisé dans la fabrication de ce matériel ou non, comme lorsque des images à caractère abusif sont sous la forme d'illustrations ou qu'elles sont créées par ordinateur.

La compréhension des individus et des communautés de ce qu'est la pornographie infantine varie au sein des sociétés et entre elles. Il n'y a pas une seule juridiction qui gouverne le cyberspace et il n'existe pas une série de définitions, de principes ou de directives communs qui peuvent être appliqués partout à travers le monde par toutes les autorités responsables de l'application des lois. Il s'agit là de l'un des plus grands défis dans le combat contre les crimes en matière de pornographie infantine. Plusieurs pays n'ont pas de lois qui réfèrent spécifiquement au matériel pornographique mettant en scène des enfants, et encore moins une définition

²³ Le rapport de S. Shinano pour le Hamagin Research Institute Ltd a été publié en avril 2005.

Voir Japan recruits otaku geeks to revive economy. (2 août 2005). *Mainichi Daily News*. Extrait du site : <http://mdn.mainichi-msn.co.jp/waiwai/news/20050802p2g00m0dm015000c.html>

explicite qui le décrit en tant que violation des droits d'un enfant impliquant de l'abus, de l'exploitation et de la violence sexuels. Au contraire, les représentations d'abus d'enfants sont plus souvent catégorisées dans les législations nationales ou locales sous les lois générales portant sur l'obscénité, où l'attention est portée sur la moralité et l'ordre moral au lieu de mettre l'accent sur l'acte de violence commis à l'encontre de l'enfant. De plus, même là où les lois existent, leur application dans le cyberspace est constamment mise à l'épreuve.

Qu'est ce que le matériel pornographique mettant en scène des enfants ?

Le Protocole additionnel à la Convention des droits de l'enfant relatif à la vente d'enfants, à la prostitution des enfants et à la pornographie mettant en scène des enfants définit la pornographie enfantine comme «...toute représentation, par quelque moyen que ce soit, d'un enfant engagé dans des activités sexuelles explicites ou simulées ou toute représentation des parties génitales d'un enfant dont la caractéristique dominante est la description à but sexuel.» Le matériel pornographique « hard » met en scène un enfant qui participe à des activités sexuelles explicites ou simulées où sont représentées des parties sexuelles du corps de l'enfant. La pornographie dite « soft » correspond à des images érotiques d'enfants, qu'ils soient nus ou non, où ces derniers deviennent des objets sexuels. Les images d'abus incluent également des illustrations ou des dessins animés ainsi que des images numériques créées ou modifiées (via l'emploi de techniques de manipulations graphiques ou de composition). Alors que le matériel pornographique mettant en scène des enfants correspond presque toujours à des images de vrais enfants, il importe que les lois sur les abus contre les enfants reconnaissent et incluent des références aux images virtuelles et animées en tant que crimes contre les enfants. C'est le cas de la Convention du Conseil de l'Europe sur la cybercriminalité et de quelques législations nationales.

Source : Heimbach, M.J. (1 mai 2002). Internet Child Pornography. Prepared Statement. Congressional Testimony Before the Subcommittee on Crime, Terrorism, and Homeland Security, Committee on the Judiciary. United States House of Representatives. Extrait du site : <http://www.fbi.gov/congress/congress02/heimbach050102.htm>

Les victimes

La vulnérabilité

Avant l'essor de l'Internet, les sujets des images à caractère abusif étaient pour la plupart des filles. Or, au cours des dernières années, beaucoup plus de garçons figurent sur les images disponibles en ligne.²⁴ Les informations sont insuffisantes concernant la situation et les conditions de ces garçons et filles. Il est entendu toutefois que les enfants sont plus à risque d'être abusés via la production de

²⁴ Cooper, S. (2005). Medical Analysis of Child Pornography. Dans Medical and Legal Aspects of Child Sexual Exploitation. (Ed.s) Cooper, S., Estes, R., Giardino, A., Kellogg, N. & Vieth, V. Saint Louis: GW Medical Publishing. p.223.

matériel pornographique dans leur maison et leur famille. L'enfant connaît généralement la ou les personne(s) qui exerce(nt) les abus sexuels en tant que parent, membre de la famille, tuteur ou quelqu'un d'autre qui est proche de la famille. Dans ces situations, il se peut que l'abus soit plus susceptible d'être découvert involontairement suite à une enquête des représentants des services sociaux ou au signalement des citoyens plutôt qu'à la suite à une enquête policière sur les cybercrimes.²⁵

Plusieurs enfants sont aussi les sujets de matériel pornographique en dehors du cadre familial, notamment les enfants qui vivent et passent le plus clair de leur temps dans la rue ainsi que les enfants impliqués dans la prostitution et ceux qui font l'objet de trafic. Il est aussi dit que des enfants sont aussi recrutés pour des abus dans les orphelinats. (*Voir les panels dans cette section.*)

Groupes divers exploités

Au Mexique, en 1999 et en 2000, une étude a été réalisée sur l'exploitation sexuelle des enfants à des fins commerciales à Acapulco. Il a été découvert qu'un groupe d'enfants était exploité via la production, en grande partie bien organisée, de matériel pornographique. Certains des enfants, dont un grand nombre était des garçons, vivaient dans la rue et/ou étaient impliqués dans la prostitution avec des touristes. D'autres enfants avaient apparemment été obtenus à partir des quartiers ruraux défavorisés où les parents recevaient de l'argent pour accepter le départ de leurs filles qui partaient en apparence pour étudier ou travailler. D'autres étaient des écoliers de classe moyenne qui étaient d'accord pour poser pour des photographies en échange d'argent. Les personnes qui les abusaient étaient des étrangers et des personnes du coin.

Source : Azaola, E. (2000). Stolen Childhood: Girl and Boy Victims of Sexual Exploitation in Mexico. DIF, UNICEF et CIESAS.

Voir Casa Alianza et ECPAT International. (2001). Investigation on the Trafficking, Sex Tourism, Pornography and Prostitution of Children in Central America and Mexico. Casa Alianza et ECPAT International.

Les nouvelles formes

La plupart des images mettant en scène des abus qui sont distribuées via Internet sont produites hors ligne avant d'entrer dans le cyberspace. Cependant, la production de matériel pornographique est aussi organisée de façon à se qu'elle se déroule et qu'elle soit vue en temps réel, avec l'aide des caméras Internet et de la lecture vidéo en transit. Un public recevra un avis sur l'heure à laquelle il doit se brancher pour voir un enfant être abusé sexuellement. Les membres de ce public

²⁵ Wolak, J., Finkelhor, D. & Mitchell, K. (2005, sous presse). The Varieties of Child Pornography Production. Etats-Unis : Crimes Against Children Research Center, Université du New Hampshire. p.23.

peuvent être n'importe où dans le monde. Ils peuvent payer de l'argent ou échanger des images avec la personne directement responsable de l'abus de l'enfant.²⁶ Aux Philippines, des entreprises à but lucratif mieux connues en tant que repaires pour le cybersex (*cyber sex dens*) impliquent des adolescents et des adultes qui s'adonnent à des actes sexuels en face d'une caméra Internet selon les instructions d'un spectateur qui paie par carte de crédit.²⁷

Leurrés dans la violence organisée

En 2000, les corps policiers de la Russie et du Royaume-Uni ont enquêté sur la production et la distribution de vidéos fabriquées en Russie mettant en scène une violence sexuelle extrême contre des enfants, y compris le meurtre. Ils estimaient à environ 100 le nombre de garçons âgés entre 9 et 15 qui avait été recruté sur une période de deux ans. La plupart des garçons avait été abusé dans des gares ; ils provenaient à l'origine de familles en difficulté qui vivaient dans les banlieues lointaines de Moscou. D'autres étaient censés avoir été recrutés dans des orphelinats. Selon les rapports d'enquête, les enfants recevaient une commission pour trouver d'autres garçons à filmer. Des trois hommes emprisonnés en Russie suite à ces abus, deux ont été libérés après une amnistie visant à réduire le surchargement des prisons. Les listes des clients pour les vidéos incluaient des personnes provenant d'Italie, d'Allemagne, des États-Unis et du Royaume-Uni.

Source : Burke, J., Gentleman, A. & Willan, P. (1 octobre 2000). British link to 'snuff' videos. *The Observer*. Extrait du site : http://observer.guardian.co.uk/uk_news/story/0,,375883,00.html

D'autres formes de production de matériel pornographique mettant en scène des enfants impliquent des enfants et des jeunes qui ont accès aux dernières TIC, ce qui inclut les appareils photo numériques, les caméras Internet et les caméras intégrées aux téléphones portables, et qui créent des images pornographique d'eux-mêmes, de leurs amis et de leurs pairs, pour ensuite les transmettre dans l'espace virtuel. Ces actions peuvent se produire suite à l'incitation d'un pair ou à la demande d'un étranger. L'arrivée des mini caméras entre autres choses a permis de produire des images et des vidéos à l'insu du sujet en question.

²⁶ Voir Palmer, T. avec Stacey, L. (février 2004). [Just one click: Sexual abuse of children and young people through the Internet and mobile phone technology](#). Royaume-Uni : Barnardo's. p.28.

²⁷ Trinidad, A.C. (2005). [Child Pornography in the Philippines](#). Manille, Philippines : UP Center for Integrative and Development Studies (UP CIDS-PST) et l'UNICEF. pp.78-80.

Philippine Daily Inquirer. (23 janvier 2005). 19 girls rescued from cyber exploitation. *Philippine Daily Inquirer*. p.19.

Les touristes avec des appareils photo

Rare sont les touristes sans appareil photo, et la prise de photos semble en effet courante dans le contexte du tourisme sexuel impliquant des enfants. Pourtant, les recherches qui établissent directement ce lien ne sont que récentes. Au Népal, presque tous les enfants qui ont participé à des discussions de groupe sur le sujet du tourisme sexuel ont rapporté avoir été photographiés nus par un touriste à un certain moment ; 81 pour cent d'entre eux ont indiqué que les touristes leur avaient montré du matériel pornographique.

De même, en République tchèque, des travailleurs sociaux ont révélé que des enfants impliqués dans la prostitution de rue recevaient souvent des demandes pour être photographiés à des fins pornographiques par des proxénètes ou des clients,. La police tchèque note que la pornographie faite par ces personnes qui exercent des services sexuels peut être alors échangée ou téléchargée sur l'Internet. Ces personnes obtiennent les informations sur les endroits où il est possible de trouver des enfants par l'intermédiaire de l'Internet et par le bouche-à-oreille.

Sources : Beddoe, C. & Ferran, L. (Ed.s). (décembre 2003). Situational Analysis Studies on Child Sex Tourism in Tourist Destinations of India, Nepal and Sri Lanka. Bangkok: ECPAT International.

Bell, I. & Pickar, A. (2004). Trafficking in children for sexual purposes: Country report, Czech Republic. O'Brian, M. (Ed.). The Joint East West research project on trafficking in children for sexual purposes in Europe: the sending countries (Trafficking II). Amsterdam: ECPAT Law Enforcement Group. p.42.

D'autres jeunes cherchent à se représenter en tant « qu'adultes » en faisant circuler des images d'eux-mêmes posant dans une imitation de « l'érotisme » du courant dominant de la publicité, des médias, de la télévision et des films. Dans la Fédération russe et dans la Communauté des États indépendant (CEI), travailler comme mannequin est un emploi bien rémunéré et légitime qui attire plusieurs filles. Dans certains cas néanmoins, il s'agit d'un sentier qui peut mener un enfant à être sexuellement exploité à des fins commerciales, notamment via la production de matériel pornographique.²⁸ Au Japon aussi, des publicités sur les tableaux d'affiche conçus spécialement pour les jeunes offrent une rémunération aux filles en échange de photos de « mannequin ». Ces publicités sont parfois reliées à du matériel inconvenant et plusieurs des photos prises des filles qui répondent à la publicité sont vendues sur des sites commerciaux.²⁹ Aux Etats-Unis, une jeune personne peut afficher son profil personnel et sa photo « sexy » sur des sites Internet pour

²⁸ O'Brian, M., van den Borne, A. & Noten, T. (Ed.s) (2004). Joint East West research on Trafficking in Children for Sexual Purposes in Europe: The Sending Countries. Programme against Trafficking in Children for Sexual Purposes in Europe. Amsterdam: ECPAT Law Enforcement Group. p.29.

²⁹ Miyazaki, T. (2005). Recent report of Internet trouble in Japan. Internet Museum in Japan. Présentation. Tokyo.

adolescents dont certains ont des millions de membres. Certains de ces sites mènent à d'autres sites de rencontre pour adultes.³⁰

Il est évident que, pendant que les enfants grandissent dans un environnement où une caméra est éternellement présente et où la transmission d'images en temps réel fait partie de la vie quotidienne, certains jeunes n'apprennent pas ou n'ont pas appris à protéger les limites de leur intimité et de leur vie privée, ce qui peut donc leur causer du tort, autant à eux-mêmes qu'aux autres. Un facteur important dans le développement d'actions pour la protection de ces enfants et ces jeunes réside dans le fait qu'ils peuvent ne pas percevoir qu'il y a là un problème.³¹

Les liens avec le trafic des personnes

En Inde, des individus impliqués dans le trafic de personnes ont admis lors d'entrevues pour le compte d'une étude de la Commission nationale des Droits de l'Homme que les enfants victimes de trafic, en particulier des adolescentes, sont forcés à faire de la pornographie.

En Moldavie, en 2001, la police douanière a arrêté deux femmes faisant le trafic d'enfants pendant qu'elles transportaient de la ville de Chisinau un groupe de garçons et de filles âgés de 13 à 16 ans pour les filmer dans des studios à Odessa, en Ukraine. Arrivés là-bas, les enfants devaient être employés dans la production d'images à caractère abusif. Les enfants provenaient pour la plupart des régions rurales de la Moldavie et ils étaient issus de familles avec des problèmes financiers. Les parents avaient permis à ces femmes de prendre leurs enfants pour des 'vacances'. Certains des enfants ont affirmé qu'ils avaient déjà fait le voyage, en échange de petites sommes d'argent. En Biélorussie, des garçons et des filles de 10 ans à peine font l'objet de trafic à des fins pornographiques.

Sources : Bhat, A. (2004). Report on Laws and Legal Procedures Concerning the Commercial Sexual Exploitation of Children in India. Bangkok: ECPAT International. Citant National Human Rights Commission, UNIFEM & Institute of Social Sciences. (2004). Action Research on Trafficking of Women and Children. Inde.

O'Brien, M., van den Borne, A. & Noten, T. (Ed.s) (2004). Joint East West research on Trafficking in Children for Sexual Purposes in Europe: The Sending Countries. Programme against Trafficking in Children for Sexual Purposes in Europe. Amsterdam: ECPAT Law Enforcement Group. p.48. p.50.

³⁰ Denizet-Lewis, B. (30 mai 2004). Friends, Friends With Benefits and the Benefits of the Local Mall. *The New York Times Magazine*. Extrait du site : <http://www.nytimes.com/2004/05/30/magazine/30NONDATING.html?pagewanted=1&ei=5007&en=b8ab7c02ae2d206b&ex=1401249600&partner=USERLAND>

³¹ Quayle, E. & Taylor, M. (sous presse). Young people who sexually abuse: The role of the new technologies. Dans Erooga, M. & Masson, H. (Ed.s) Young people who sexually abuse: The role of the new technologies. Oxford : Routledge.

Les personnes qui exercent les sévices sexuels

Les individus qui sont dans le commerce des images d'abus d'enfants ne forment pas un groupe homogène. Bien que la grande majorité d'entre eux sont des hommes, ils viennent de toutes les régions, de toutes les classes sociales, de toutes les cultures, de tous les milieux et de tous les groupes d'âge. Plusieurs sont des pères. D'autres sont des adolescents. Plusieurs ont des compétences très poussées en matière de nouvelles technologies. Certains sont des voyageurs et des touristes. Ce ne sont pas tous des individus qui correspondent à la catégorie clinique du « pédophile ». ³² Ils ne sont pas nécessairement des étrangers qui vivent en marge de la société, mais peuvent se trouver au centre des communautés.

L'âge des personnes qui accèdent et qui utilisent du matériel mettant en scène l'abus d'enfants varie aussi. Or, les rapports en provenance de différentes régions du monde indiquent que les producteurs et les utilisateurs d'images peuvent également parfois être âgés de moins de 18 ans ou être dans les premières années de leur vie adulte. Selon un sondage néo-zélandais, un quart des 185 individus qui avaient commis une infraction impliquant du matériel inacceptable (principalement du matériel pornographique mettant en scène des enfants) était âgé entre 15 et 19 ans. Plus de la moitié était âgée de moins de 30 ans. ³³ L'information est insuffisante pour évaluer s'il s'agit d'une tendance plus large et si ces individus étaient poussés par une curiosité propre à leur âge face à la sexualité avec leurs pairs, ou si cette tendance indique que les jeunes eux-mêmes ont été exploités sexuellement. ³⁴ Au Royaume-Uni, là où les données indiquent que 30 à 40 pour cent des actes abusifs à caractère sexuel sont commis par des personnes âgées de moins de 18 ans, il s'est avéré qu'un garçon de 16 ans qui avait été arrêté pour avoir pris des photos mettant en scène des abus d'enfants et pour posséder du matériel pornographique enfantin avait été encouragé par un homme plus vieux qu'il avait rencontré sur un site de conversation sur Internet. ³⁵ Un sondage aux États-Unis a révélé que très peu de

³² Sous-groupe contre l'Abus et l'Exploitation sexuels des Enfants. (2005). 'Paedophilia'. Dans Towards a shared understanding of terminology referring to the sexual abuse and exploitation of children. Genève: NGO Group for the Convention on the Rights of the Child.

³³ Wilson, D. & Andrews, C. (novembre 2004). Internet traders of child pornography and other censorship offenders in New Zealand: Updated statistics. Wellington, Nouvelle-Zélande: Département des Affaires intérieures.

³⁴ Voir O'Connell, R. (2003). A Typology of Cyberexploitation and On-line Grooming Practices. Royaume-Uni : Cyberspace Research Unit, University of Central Lancashire. p.4.

Voir Carr, A. (avril 2004). Internet Traders of Child Pornography and other Censorship Offenders in New Zealand. Wellington, Nouvelle-Zélande: Département des Affaires intérieures / Te Tari Taiwhenua. p.41

³⁵ Palmer, T. avec Stacey, L. (février 2004). Just one click: Sexual abuse of children and young people through the Internet and mobile phone technology. Royaume-Uni: Barnardo's. p.23.

personnes parmi celles qui avaient été arrêtées pour possession de matériel pornographique enfantin étaient âgées de moins de 18 ans.³⁶ Une opération policière au New Jersey en 2005 a toutefois mené à l'arrestation de 10 mineurs parmi les 39 qui furent arrêtés pour des infractions portant sur du matériel pornographique enfantin en ligne.³⁷

L'environnement virtuel favorise la formation de réseaux sociaux discrets entre des individus qui ont un intérêt dans les rapports sexuels avec les enfants. Ces groupes offrent un lieu de renforcement social pour les membres, leur permettant de rationaliser leur intérêt sexuel pour les enfants comme étant légitime et devant être encouragé. Au sein de ces groupes, les images d'abus sont des monnaies d'échange entre les membres et elles sont elles-mêmes garantes du statut de membre.³⁸ Ces interactions se produisent généralement sur les messageries, les fora de discussion (*newsgroups*) et les courriers électroniques, et de plus en plus via les systèmes de partage de documents entre pairs.³⁹

L'implication d'un individu dans la pornographie mettant en scène des enfants à n'importe quel niveau contribue à la demande d'images abusives et donc à la demande pour l'abus et l'exploitation sexuels d'enfants. De plus, davantage de personnes peuvent tenter d'abuser directement des enfants après avoir utilisé du matériel pornographique mettant en scène des enfants. Les études comparatives sur la relation existant entre l'utilisation de matériel à caractère abusif et l'abus direct d'enfants sont limitées. Cependant, les études initiales font état d'une telle association.⁴⁰

Jones, V. (10-11 décembre 2003). International Initiatives to Protect Children from Sexual Exploitation and Abuse. Concept Paper for the Fifth European Union Human Rights Forum. Rome. p.3. Citant Stop It Now UK & Ireland. 2002. Extrait du site : <http://www.redbarnet.dk/>

³⁶ Wolak, J., Finkelhor, D. & Mitchell, K. (2005). Child-Pornography Possessors Arrested in Internet-Related Crimes. Etats-Unis : National Center for Missing and Exploited Children.

³⁷ Patterson, M. (22 mai 2005). On a sordid trail. *The Star-Ledger*. New Jersey. p.1. Extrait du site : <http://www.nj.com/news/ledger/index.ssf?base/news-0/1116737473322180.xml&coll=1>

³⁸ Taylor, M. & Quayle, E. (2005). Abusive images of children. Dans Medical and Legal Aspects of Child Sexual Exploitation. (Ed.s) Cooper, S., Estes, R., Giardino, A., Kellogg, N. & Vieth, V. Saint Louis: GW Medical Publishing. pp.264-265.

³⁹ Voir Krone, T. (avril 2005). International police operations against online child pornography. Trends & Issues in crime and criminal justice. 296. Australian Institute of Criminology. Extrait du site : <http://www.aic.gov.au/publications/>

⁴⁰ Collins, P. (2005). Child Sexual Abuse and the Paraphilias. Dans Medical and Legal Aspects of Child Sexual Exploitation. (Ed.s) Cooper, S., Estes, R., Giardino, A., Kellogg, N. & Vieth, V. Saint Louis: GW Medical Publishing.

J. Wolak, K. Mitchell & D. Finkelhor. (2003). Internet Sex Crimes Against Minors: The Response of Law Enforcement. Etats-Unis : National Center for Missing and Exploited Children (NCMEC). p.viii, p.7, p.17.

Les intermédiaires de première ligne

Les fournisseurs de services Internet

Les sites Internet à but lucratifs qui contiennent du matériel illégal sont souvent basés dans des pays où les lois relatives aux nouvelles technologies et à la prévention de l'abus et l'exploitation sexuels d'enfants ne sont pas sévères ou ne sont pas appliquées. Les opérateurs de sites Internet peuvent ne pas craindre de pénalités parce que le FSI n'est pas contraint de retirer le site ou les images ni d'établir l'identité ou les déplacements des individus qui gèrent des sites à travers ces services. Les actions policières internationales peuvent mener à plusieurs arrestations et inculpations pour des crimes concernant l'accès à du matériel en ligne, alors que les opérateurs de sites Internet restent en liberté.

Refus d'agir contre la violence

Au Canada, en 2005, un garçon de 16 ans a mis sur un site Internet pour adolescents des photos sexuellement explicites d'une fille de 16 ans accompagnées d'un texte lui aussi sexuellement explicite. Le garçon a été inculpé d'une infraction pour pornographie infantine. Le webmestre anonyme établi aux États-Unis a cependant refusé de répondre aux demandes de la police canadienne afin d'enlever les photos. Ce site Internet destiné à des jeunes avec ces milliers de visiteurs chaque jour, est supervisé par une compagnie basée aux États-Unis.

Source : Friesen, J. (22 avril 2005). Ex-boyfriend, naked photos create web of woe for girl. *The Globe and Mail*. Toronto, Canada.

Les institutions financières

Les acheteurs d'images à caractère abusif et les consommateurs de spectacles sexuels en ligne en direct peuvent à certains moments utiliser leurs cartes de crédit pour effectuer des transactions. Là où les compagnies de cartes de crédit et les centres de traitement des transactions financières coopèrent avec les autorités responsables du maintien des lois, ces acheteurs peuvent être localisés, tout dépendant de la juridiction en vigueur à l'endroit où l'acheteur habite ou si la transaction financière est portée au compte. Or, les opérations du crime organisé et les consommateurs récurrents d'images abusives d'enfants sont plus difficiles à retracer, puisqu'ils peuvent faire des paiements à l'aide de méthodes plus anonymes qui ne permettent pas de remonter jusqu'à un compte de banque ou une carte de crédit. Les paiements peuvent être faits directement dans un compte de banque spécial qui est constamment changé pour éviter d'être détecté.⁴¹ Ou l'acheteur peut

Wilson, D. & Andrews, C. (novembre 2004). Internet traders of child pornography and other censorship offenders in New Zealand: Updated statistics. Wellington, Nouvelle-Zélande: Département des Affaires intérieures.

⁴¹ Philipson, S. (juillet 2004). Credit cards: Room for action against criminals. ECPAT Newsletter. Bangkok : ECPAT International. No. 43. p.4.

utiliser des « e-monnaies » (*e-gold*), un système pour les transactions en ligne qui utilise des crédits en tant que monnaie. Ce système n'implique pas de banque et il est hautement anonyme.⁴²

Encore une fois, certaines entreprises décident de mettre en place des politiques visant à combattre les crimes contre les enfants. La compagnie de carte de crédit Visa International a développé une politique sur les normes déontologiques applicables au matériel pornographique enfantin dans le but d'appuyer la fermeture des sites Internet érotiques mettant en scène des enfants.⁴³ Entre-temps, aux Philippines, les entreprises offrant des services financiers insistent pour que le caractère suprême du droit à la vie privée de leurs clients soit respecté.⁴⁴

Les concepteurs de logiciels

De nouveau programmes dont la plupart sont disponibles gratuitement, permettent de transmettre des données directement entre pairs d'un serveur à l'autre sans aucun dispositif de localisation. D'autres programmes qui préoccupent les agences responsables du maintien des lois incluent les logiciels de cryptage et les options permettant à l'utilisateur de rester anonyme, deux développements qui créent des obstacles importants aux enquêtes en matière de cybercriminalité.

Les moteurs de recherche en ligne

Certaines personnes utilisent normalement les méthodes de recherche ou sont redirigées à l'aide de liens vers des groupes et des entités en ligne qui font le commerce d'images abusives ou vers des sites Internet où les images à caractère abusif d'enfants sont vendues et/ou où l'accès à du sexe en ligne est disponible en temps réel.

Les conséquences physiques et psychologiques habituelles

Un enfant forcé à figurer dans des images à caractère abusif peut faire l'expérience des conséquences néfastes qui sont généralement celles vécues par les victimes

⁴² Voir Petit, J.M. (23 décembre 2004). Rights of the Child. Rapport soumis par M. Juan Miguel Petit, Rapporteur spécial sur la vente d'enfants, la prostitution d'enfants et la pornographie mettant en scène des enfants. Édition avancée. E/CN.4/2005/78. Commission de l'Organisation des Nations Unies des droits de l'homme. Soixante et unième session. Élément 13 à l'agenda provisoire.

⁴³ Visa Asia. Fighting Internet Child Pornography. Visa Asia. Extrait du site : <http://www.visa-asia.com/ap/sea/cardholders/society/acp.shtml>

Voir aussi Visa International. (13 décembre 2004). Visa Advances the Fight Against Internet Child Pornography. Communiqué de presse. Hong Kong: Visa. Extrait du site : http://www.visa-asia.com/ap/sea/mediacenter/pressrelease/NR_HK_131204.shtml

⁴⁴ Voir Trinidad, A.C. (2005). Child Pornography in the Philippines. Manille, Philippines : UP Center for Integrative and Development Studies (UP CIDS-PST) et l'UNICEF. p.123.

d'abus et d'exploitation sexuels. L'impact variera selon la détermination de l'enfant et la nature et la durée de l'abus. En tenant compte de l'âge de l'enfant et du degré de la violence physique utilisée contre lui, un enfant utilisé pour produire du matériel pornographique subira un traumatisme physique et de la douleur. Il peut par la suite faire l'expérience de certains ou de tous les autres effets et symptômes, notamment la dépression, une faible estime de soi, l'agitation, la faim, l'épuisement, des difficultés de concentration, des comportements agressifs ou de la colère réprimée. L'enfant peut se sentir coupable et craindre pour sa propre sécurité et celle d'autres personnes. Il peut trouver difficile de faire confiance aux personnes, il peut agir avec une pseudo maturité, les limites de son rôle peuvent être confuses, et il peut faire preuve de confusion (du fait entre autres choses qu'il a été séduit par l'individu responsable du crime à son encontre). L'enfant peut s'autodétruire, ce qui inclut l'abus de substances. (Certains enfants sont aussi drogués avant d'être abusés). Dans certains cas, un enfant souffrira d'un stress post-traumatique.

D'autres préoccupations au sujet du bien-être d'un enfant victime d'abus et d'exploitation sexuels, et donc de sa prise en charge, concernent la réticence possible d'un enfant à dévoiler un membre de sa famille en tant qu'auteur de crime sexuel. Il peut aussi sentir qu'il a suffisamment occasionné de torts en ayant introduit d'autres enfants à une personne commettant des abus sexuels ou en étant impliqué dans des actes sexuels avec d'autres enfants. Parfois, un enfant très jeune habitué à l'abus peut penser que ce genre d'acte est normal.⁴⁵

Des conséquences distinctes

Un enfant peut aussi faire face à des facteurs préjudiciables distincts qui résultent de son expérience en tant que sujet d'images abusives dans le contexte du cyberspace. Des praticiens ont signalé qu'un enfant dans cette situation peut sentir que l'existence des images de son humiliation dissimule la violence dont il a été la victime et le fait passer pour complice. Ce dilemme ajoute un fardeau traumatique supplémentaire, ce qui peut rendre plus difficile pour l'enfant la divulgation de ce qui lui est arrivé, puisqu'il peut craindre que les autres ne croient pas en son angoisse. Les enfants sont souvent obligés à sourire et à sembler conciliants devant la caméra. En conséquence, l'enfant craint d'être perçu comme ayant permis à l'abus de se produire. En Suède, un groupe d'enfants victimes de matériel pornographique a nié l'abus malgré les preuves visuelles de l'événement. Des enfants au Royaume-Uni ont réagi de manière similaire dans d'autres cas reliés à une enquête mondiale.⁴⁶

⁴⁵ Palmer, T. (2005, sous presse). Behind the Screen: Children Who Are the Subjects of Abusive Images.

⁴⁶ Palmer, T. (2005, sous presse). Behind the Screen: Children Who Are the Subjects of Abusive Images.

Taylor, M. & Quayle, E. (2005). Abusive images of children. Dans Medical and Legal Aspects of Child Sexual Exploitation. (Ed.s) Cooper, S., Estes, R., Giardino, A., Kellogg, N. & Vieth, V. Saint Louis: GW Medical Publishing. p.271.

Un enfant peut sentir qu'il peut mieux faire face à la situation s'il nie des événements qu'il trouve difficile à accepter.

Un enfant meurtri de cette manière peut aussi ressentir une honte immédiate ou future et peut craindre d'être reconnu alors qu'il tente d'affronter les réactions des communautés réelle et imaginaire. Ce sentiment de honte peut être plus prononcé chez les adolescents que chez les jeunes enfants, puisque les filles plus âgées par exemple peuvent se préoccuper du risque que la stigmatisation associée à leur abus ne les empêche de se marier ou de devenir mère.⁴⁷ L'anxiété peut s'intensifier lorsqu'un enfant comprend que les images de son abus continueront à être produites et à circuler auprès d'un public autant proche que lointain encore longtemps dans l'avenir. Certains des symptômes se manifesteront même lorsqu'une jeune personne a créé des images pornographiques d'elle-même.

L'inquiétude à savoir si les images referont surface est difficile à gérer du point de vue thérapeutique ou légal, tel que souligné par les adultes qui tentent maintenant d'accepter leur expérience d'abus similaire lorsqu'ils étaient enfants.⁴⁸ La persistance et l'accès à l'échelle mondiale des images à caractère abusif qui caractérise l'environnement virtuel signifie que l'enfant ne peut pas contribuer à résoudre son traumatisme en prenant le contrôle des images et en les détruisant. Certains enfants comprendront ce constat (notamment ceux qui ont créé des images pornographiques d'eux-mêmes). D'autres ne le réaliseront pas. Même les parents qui n'étaient pas eux-mêmes impliqués dans la production des images à caractère abusif mettant en scène leur enfant peuvent ne pas saisir les impacts négatifs causés à leur enfant.⁴⁹

Les soins et la protection

Les torts causés à un enfant abusé via la production de matériel pornographique seront différents lorsque l'abus a un aspect commercial. Il est donc important de discriminer entre le contexte purement familial et le contexte commercial. Les enquêtes et les révélations doivent être gérées prudemment. Savoir qu'une image a été retrouvée peut avoir des effets dévastateurs pour un enfant qui n'a pas le contrôle du processus de révélation.

⁴⁷ Trinidad, A.C. (2005). Child Pornography in the Philippines. Manille, Philippines: UP Center for Integrative and Development Studies (UP CIDS-PST) et UNICEF. p.64.

⁴⁸ Astrom, P. (2004). Beyond All Tolerance: Child Pornography on the Internet. Save the Children Suède. p.31

⁴⁹ Trinidad, A.C. (2005). Child Pornography in the Philippines. Manille, Philippines : UP Center for Integrative and Development Studies (UP CIDS-PST) et l'UNICEF. p.65.

Cet enfant peut finir par se sentir impuissant et conscient du fait que les officiers de police, les travailleurs sociaux auprès des enfants et les autres sont maintenant au courant des détails intimes de l'abus dont ils ont été la victime.⁵⁰

Le bien-être de l'enfant doit être la préoccupation première de n'importe quelle enquête. Une difficulté-clé réside dans le fait que, à moins que des questions à propos de la production d'images ne soient spécifiquement posées par les enquêteurs de la police de même que par les services sociaux, il est peu probable qu'un enfant partage de façon volontaire des informations additionnelles au sujet des abus qu'il a vécus. Cette situation doit être gérée avec beaucoup de sensibilité. Des considérations sont aussi nécessaires au sujet de l'impact d'une demande pour une preuve audiovisuelle. Ce processus peut occasionner davantage de préjudices aux enfants en évoquant des sentiments et des réponses chez l'enfant qui sont l'écho de ceux vécus lorsque l'abus a eu lieu.⁵¹ De même, un enfant peut facilement subir des méfaits supplémentaires s'il est contraint de vérifier l'authenticité d'une image.⁵²

Il s'agit là de problématiques difficiles et délicates sur lesquelles les personnes œuvrant pour la protection des enfants ont besoin de plus de formation en matière de stratégies thérapeutiques. Il importe de se rappeler que l'amélioration des systèmes d'assistance, lorsqu'ils existent, peut aussi mener à un plus grand nombre d'identification des victimes dont les images circulent sur le cyberspace et à la participation continue des victimes identifiées dans les programmes de soins. (Actuellement, plusieurs enfants qui ont été identifiés et placés dans des programmes de soins se retirent du système même lorsque les adultes impliqués peuvent continuer à chercher et à recevoir de l'assistance).

Finalement, les survivants d'un traumatisme éprouvent de la difficulté à clore leur expérience. Dans le cas des enfants qui ont été abusés via la production de matériel pornographique, la prestation de compensations peut les aider à mieux se sentir en contrôle de leur expérience.

Les défis juridiques

Les lois sont en contradiction d'une juridiction à l'autre à propos de ce qu'est le matériel pornographique mettant en scène des enfants. Dans certains pays, prendre une photo d'un enfant nu est considéré comme étant de la pornographie infantile,

⁵⁰ Palmer, T. (janvier 2005). Abusive images: The impact on the child. [ECPAT Newsletter](#). No. 49. Bangkok, Thaïlande: ECPAT International.

⁵¹ Palmer, T. (janvier 2005). Abusive images: The impact on the child. [ECPAT Newsletter](#). No. 49. Bangkok, Thaïlande: ECPAT International.

⁵² Jones, V. (juin 2003). [Position paper on child pornography and Internet-related sexual exploitation of children](#). Bruxelles :Groupe Save the Children Europe.

alors que dans d'autres pays, l'État doit prouver que le motif (ou l'intention) derrière la production de ces images était sexuelle. Dans certaines juridictions, prendre une photo d'un adulte vêtu comme un enfant correspond à la définition légale de la production de matériel pornographique enfantin, alors que dans d'autres cas, un texte écrit ou un enregistrement audio peut être considéré comme étant de la pornographie infantine. Dans certaines juridictions, il est possible d'inculper des cas pour la production d'une image pornographique où aucun enfant ni même une personne n'a été utilisé, comme pour les images créées artificiellement à l'aide de programmes informatiques ou les illustrations. Dans la plupart des systèmes juridiques, l'absence d'une victime identifiable rend toutefois les poursuites pour la production de matériel à caractère abusif très difficiles, voire même impossibles. Même là où une compréhension claire de ce que constitue le matériel pornographique mettant en scène des enfants prévaut dans un pays ou une région, la définition de qu'est un enfant aux yeux de la loi peut poser problème.

Différents pays ont différentes définitions portant sur la distribution de matériel à caractère abusif. Dans certains pays, la loi établit que la distribution relève d'un individu qui fait entrer une image illégale dans le cyberspace. Dans d'autres pays, la distribution se produit au niveau du centre informatique, du réseau ou du FSI. Dans d'autres pays encore, la distribution se produit à l'endroit physique où l'individu reçoit le matériel. Ces différences n'étaient pas perçues comme problématiques avant l'essor de l'Internet parce qu'il y avait bien moins d'intermédiaires ; la distribution était simplement considérée comme provenant de l'endroit d'où une enveloppe contenant du matériel à caractère abusif avait été initialement postée.

La possession de matériel criminel obtenu dans l'environnement virtuel est aussi plus compliquée à enquêter et à poursuivre que les infractions pour possession dans l'environnement physique. Dans certaines juridictions, visionner des images abusives d'enfants sur l'Internet sans les télécharger sur un disque dur n'est pas une infraction. Dans d'autres juridictions, cette action mieux connue sous le nom de crime d'accès (*access crime*) est passible d'une sanction beaucoup moins importante que le crime de possession (i.e. lorsque le matériel est téléchargé). Un autre aspect caractéristique de la possession de matériel pornographique enfantin dans l'environnement virtuel réside dans le développement de logiciels de cryptage qui permettent à un individu de posséder du matériel illégal avec la conviction que les autorités responsables du maintien de la loi peuvent ne pas être en mesure de percer le cryptage ou d'obtenir la clef permettant de décrypter le matériel. Dans certaines juridictions, refuser de divulguer la clef du cryptage d'un logiciel à la police est un crime. Or, dans plusieurs pays, ce refus n'est pas un crime en soi.

Là où une victime est post-pubère, la poursuite d'une infraction relative à la production d'images à caractère abusif d'enfants est rendue plus complexe en raison de l'âge légal, aussi parfois appelé l'âge de protection. Dans la plupart des pays, les gouvernements ont établi un seuil à partir duquel un enfant peut consentir à des

activités sexuelles. Cependant, cet âge peut ne pas être (et n'est souvent pas) en accord avec l'âge stipulé dans les textes de loi relatifs au matériel pornographique mettant en scène des enfants, là où ils existent. De ce fait, un enfant peut consentir à des relations sexuelles avec un autre enfant ou un adulte selon la juridiction applicable, mais il ne peut pas consentir à ce que des images soient prises durant cette activité sexuelle légale. Ce hiatus a mené à des appels statutaires, dans certains cas, ont mené à l'abaissement de l'âge contenu dans la législation relative à la pornographie infantile.

La prévention et la protection

Une approche coordonnée et coopérative entre les forces policières aux niveaux national et international est nécessaire afin de réagir aux problèmes de juridictions multiples auxquels font face les efforts pour contrecarrer ces crimes. La coopération et la collaboration sont nécessaires entre les provinces au sein d'un même pays, entre les blocs au sein d'une même région et au niveau international. La coopération rend également nécessaire jusqu'à un certain point l'harmonisation des lois et des protocoles portant sur les crimes contre les enfants. Pourtant, les forces policières à travers le monde ne disposent généralement pas des ressources suffisantes et n'ont pas la formation adaptée pour faire face aux crimes de cette nature tout en s'assurant que les enfants sont protégés au maximum. En même temps, il existe une grande disparité entre les pays en ce qui a trait à la capacité de leurs autorités responsables du maintien des lois et aux ressources nécessaires pour enquêter les infractions cybernétiques. Les difficultés incluent la localisation du matériel téléchargé sur les FSI et les examens médico-légaux des disques durs des ordinateurs et des autres dispositifs de mise en mémoire électroniques (particulièrement lorsque le matériel est crypté). Partager les expertises dans ce domaine au-delà des frontières est clairement essentiel.

La coopération a lieu entre certains pays, appuyé par diverses opérations policières conjointes réalisées au cours des dernières années. En 2003, le Groupe de travail virtuel international a été établi par les forces policières de l'Australie, du Royaume-Uni, du Canada et des Etats-Unis, en coopération avec Interpol, dans le but de prévenir et de décourager l'abus d'enfants via l'Internet. Il est prévu que ce groupe de travail qui collabore avec divers partenaires du secteur privé et de la société civile attire davantage de partenaires. L'une des actions dissuasive prise par le groupe de travail est l'Opération PIN. Elle implique un site Internet qui prétend contenir des images abusives d'enfants. Toute personne qui entre sur le site et tente de télécharger des images fait face à divers avertissements alertant l'individu de la criminalité de leurs actions. L'individu est alors informé du fait qu'il est entré sur un site Internet des autorités responsables de la loi, qu'il a commis une infraction et que ses coordonnées peuvent avoir été notées et être transmises aux autorités nationales pertinentes.

Les forces policières de certains pays ont établi des bases de données sur les images à caractère abusif. Lorsqu'il s'avère qu'un enfant figurant dans une image n'a pas été auparavant enregistré, la police met la priorité sur cette enquête en présumant que l'enfant peut encore courir un risque. Des logiciels spéciaux aident les policiers à identifier les indices visuels dans les images qui peuvent aider à retrouver un enfant et la personne responsable du crime. En 2004, Interpol a pris le contrôle de la gestion de cette base de données créées par COPINE (*Combating Online Paedophile Networks in Europe*) et 14 pays échangent maintenant des images dans le cadre de cette accord. En juin 2005, le Groupe des huit (G8) s'est mis d'accord pour travailler sur une base de données conjointe et pour fournir un financement supplémentaire pour ce travail.

Les bases de données permettent de faire du chemin dans les enquêtes transfrontalières. Néanmoins, les difficultés rencontrées pour s'assurer que les droits des enfants sont pleinement protégés demeurent préoccupantes. Les enfants victimes de la production de matériel pornographique peuvent subir des impacts négatifs distincts résultant de l'existence et de la circulation des images à caractère abusif. La connaissance de l'existence de ces images dans les bases de données policières peut être tout aussi préjudiciable pour l'enfant. Il s'agit là d'un dilemme difficile à résoudre qui nécessite des considérations particulières. Des protocoles et directives très sévères sont requis pour une application universelle dans l'administration de ces bases de données (qui peut y avoir accès, comment sont-elles partagées, etc.). Les avancées techniques peuvent aider à mieux protéger la vie privée des enfants, alors que l'image d'un enfant peut être retirée d'une photo et que l'arrière-plan peut être suffisant pour retracer leurs allées et venues.⁵³ Il est aussi possible de faire du recoupement entre les images à l'aide de moyens algorithmiques plutôt que la reconnaissance visuelle. D'autres problèmes devant être résolus incluent la question à savoir si une victime d'images à caractère abusif (qu'il s'agisse d'un enfant ou plus tard d'un adulte) devrait pouvoir faire retirer sa photo de la base de données.

⁵³ Cette situation s'est produite au Canada en 2005. La police de Toronto a utilisé des techniques numériques pour retirer l'image d'une victime d'une photo avant de la rendre publique dans l'espoir de retrouver l'enfant. Ce cas a soulevé un débat sur les pratiques déontologiques parce que la police a aussi publié une image d'un autre enfant soupçonné d'avoir été témoin de l'histoire. Très peu de temps après la publication des photos, il a été établi que la victime avait été secourue aux États-Unis et que la personne qui avait commis les abus sexuels était en prison. Le cas démontre aussi que si les corps policiers du Canada et des États-Unis partageaient une base de données commune, l'enquête aurait pu être conclue plus rapidement. Voir Toronto Star, The. (23 mai 2005). Editorial: New tools needed to fight child porn. *The Toronto Star*. Canada.

SÉDUIRE POUR FAIRE DU MAL

Des aspects distincts de l'environnement virtuel contribuent à initier des rencontres virtuelles – et aussi des rencontres physiques. Tout comme dans le monde physique, un adulte peut entrer en contact avec des enfants et des jeunes pour tenter d'accéder aux mêmes endroits que les derniers. En prenant note des lieux où les jeunes se rassemblent, notamment les sites de conversation sur Internet, les fora de discussion (*newsgroups*), les sites de rencontre pour adolescents et les jeux en ligne à plusieurs, un adulte peut accéder lui aussi à ces lieux et y observer et/ou interagir avec les participants. Cet adulte peut identifier ceux qui sont potentiellement vulnérables, par exemple un enfant qui semble seul, isolé, exclu, réticent ou confus concernant son identité personnelle et la sexualité, mais aussi parfois un enfant qui semble excessivement ouvert et sociable. L'anonymat est accentué par le contexte même du cyberspace, un environnement où la présence n'a pas besoin d'être déclarée et où des identités fictives peuvent être facilement adoptées. Autrement, les adultes peuvent déjà connaître l'enfant avec qui ils interagissent en ligne.

La facilité d'accès

La séduction (ou la préparation) d'un enfant en vue de l'abuser et de l'exploiter sexuellement est facilitée dans le contexte du cyberspace. En d'autres mots, il existe de nouveaux endroits où il est possible de trouver des enfants, tels que les sites de conversation sur Internet ou encore les sites de jeux. Les nouvelles TIC facilitent également le transport de matériel de séduction par les voyageurs, ces derniers les amenant avec eux dans les endroits où ils peuvent rechercher des enfants.

Certains jeunes rencontrent en personne l'individu qu'ils ont initialement connu dans le cyberspace. Selon une étude, la plupart des jeunes ont jugé positives les expériences vécues lors de telles rencontres avec leurs pairs.⁵⁴ Or, il est également vrai que des adultes organisent des rencontres en personne avec l'intention de nuire à un enfant ou une jeune personne. Deux ou trois ans auparavant, au Royaume-Uni, les médias ont fait état d'une enquête policière impliquant 27 enfants qui avaient été

⁵⁴ O'Connell, R., Price, J., & Barrow, C. (2004). *Cyber Stalking, Abusive Cyber sex and Online Grooming: A Programme of Education for Teenagers*. Royaume-Uni : Cyberspace Research Unit, University of Central Lancashire.

agressés lors de rencontres avec des adultes qu'ils avaient rencontrés sur des sites de conversation sur Internet.⁵⁵ Aux Etats-Unis, un enfant sur cinq âgé entre 10 et 17 ans avoue recevoir des demandes de faveurs sexuelles via Internet. Ces sollicitations impliquent de recevoir de la part d'un adulte une demande de rencontre, d'être contacté par téléphone ou de revoir des courriers, de l'argent ou des cadeaux de façon régulière.⁵⁶ Une étude britannique a révélé qu'environ la moitié des usagers des sites de conversation sur Internet âgés entre 8 et 11 ans a avoué avoir eu des conversations en ligne de nature sexuelle, bien qu'elles n'étaient pas nécessairement de nature abusive. Dans le groupe d'âge allant de 9 à 16 ans, 6 pour cent d'entre eux ont admis avoir eu des conversations en ligne de nature sexuelle qu'ils ont trouvés désagréables ou offensantes.⁵⁷

Le processus

Après avoir initié un contact en ligne, un adulte peut encourager l'enfant ou la jeune personne ciblée à quitter le site de conversation public au profit d'un endroit plus discret ou à plutôt utiliser la messagerie instantanée. Si une jeune personne continue d'engager la conversation (peu importe si les parties se connaissent), un adulte peut alors poursuivre un processus plus intense de séduction. Cette tactique est commune aux situations d'abus et d'exploitation sexuels dans tous les types d'environnements. Elle consiste à ce qu'un adulte établisse une relation de confiance avec un enfant tout en cherchant à réduire ses inhibitions afin d'attirer la jeune personne vers des discussions et des actions intimes en ligne et/ou vers des contacts physiques hors ligne. Des cadeaux et de l'argent peuvent être offerts. La personne qui tente de séduire l'enfant accumule les informations à propos de la jeune personne en question. Certains enfants et jeunes rejettent de telles avances avant qu'elles ne dérapent.⁵⁸ Certains autres ne le font pas. (*Voir les panels dans cette section.*) Certaines tactiques de séduction en ligne se déroulent graduellement. Cependant, un aspect caractéristique des interactions dans le cyberspace qui facilite le processus

⁵⁵ Carr, J. (2004). Child abuse, child pornography and the Internet. Royaume-Uni : NCH. p.3.

⁵⁶ Finkelhor, D., Mitchell, K., & Wolak, J. (juin 2000). Online Victimization: A Report on the Nation's Youth. Etats-Unis : National Center for Missing and Exploited Children.

Wolak, J., Finkelhor, D., & Mitchell, K. (2004). Internet-initiated Sex Crimes against Minors: Implications for Prevention Based on Findings from a National Study. Journal of Adolescent Health, 35, 424.e11-424.e20.

⁵⁷ O'Connell, R., Price, J., & Barrow, C. (2004). Cyber Stalking, Abusive Cyber sex and Online Grooming: A Programme of Education for Teenagers. Royaume-Uni : Cyberspace Research Unit, University of Central Lancashire. Citant l'étude du CRU de 2002. p.5.

⁵⁸ ChildLine. (juin 2005). Children talking to ChildLine about the Internet. Document d'information. Royaume-Uni : ChildLine.

de séduction se trouve dans la rapidité avec laquelle les communications peuvent devenir intimes.⁵⁹

Sollicité à des fins sexuelles au sein de sa famille

Une fille de 12 ans aux États-Unis a été sexuellement sollicitée par son beau-père à des fins sexuelles par l'envoi de messages à partir de son ordinateur vers celui de la fille, tous les deux étant situés dans la même maison familiale.

L'homme a également harcelé la fille avec du matériel pornographique en ligne.

Il a été condamné pour agression sexuelle, risque de dommages corporels

contre un mineur et détournement de mineur sur l'Internet. L'homme a déclaré

qu'il n'aurait pas agi de la sorte sans l'Internet.

Source : Bergner, D. (23 janvier 2005). The Making of a Molester. *The New York Times Magazine*.

La séduction est motivée par le désir d'utiliser un enfant pour satisfaire des envies sexuelles. Cette satisfaction peut être atteinte à travers des interactions virtuelles au cours desquelles l'adulte attire la jeune personne dans des discussions sur des sujets intimes. Exposer un enfant à du matériel sexuel explicite est une tactique visant à réduire la résistance ou les inhibitions de l'enfant face à la sexualité. Alors que la relation se développe, l'enfant peut ne plus reculer lorsqu'il recevra ce genre de matériel. La combinaison de l'accès facile à du matériel pornographique en ligne mettant en scène des enfants, de la demande à grande échelle pour les appareils photo numériques, les caméras Internet et les caméras intégrées aux téléphones portables, du passage du format film au format numérique de façon à ce que le photographe n'ait plus à développer ses films à des points de vente publics, et de la capacité à transmettre des images en tout anonymat vers n'importe quel endroit dans le monde, permet un usage facile des photographies dans la séduction virtuelle. L'enfant ciblé peut aussi être poussé à produire du matériel pornographique en envoyant des photos, en utilisant une caméra Internet ou en prenant part à des discussions de nature sexuelle. Cette situation fournit dès lors à la personne orchestrant les tactiques de séduction d'autres moyens de contrôler les jeunes par le biais de la menace de les distribuer à un public plus large. Lorsqu'une rencontre physique est organisée, une jeune personne peut être agressée ou apeurée d'une quelconque manière. D'autres fois, la tactique de séduction réussit à un point tel que la personne plus âgée est capable d'exercer un pouvoir et une autorité, parfois accompagnés de promesses de cadeaux, pour récompenser la jeune personne pour les interactions sexuelles sans avoir recours à la force physique.

Les tactiques de séduction causent des torts psychologiques, notamment à travers les menaces, le chantage, l'abus de confiance et la réception de matériel dérangeant.

⁵⁹ Wolak, J. (juin 2005). ECPAT International. (2005). Table ronde sur la violence contre les enfants dans le cyberspace s'étant tenue à Bangkok, Thaïlande. 12-13 juin.

Lorsque la production de matériel pornographique est aussi impliquée, les torts causés peuvent être aggravés par le fait que la jeune personne reconnaîtra plus tard que le matériel entré en circulation dans l'environnement virtuel est disponible auprès d'un public mondial indéfini et qu'il ne peut être récupéré.

Les sites de conversation sur Internet attirent l'attention

Une fille de 14 ans au Royaume-Uni a rencontré un homme sur un site de conversation sur Internet, alors que ce dernier prétendait être un adolescent. En dépit de ses demandes, elle ne lui a pas donné ses coordonnées personnelles. Quand il est devenu agressif, elle a bloqué dans son ordinateur toute correspondance qui provenait de cet homme, ce qui fait qu'il ne pouvait plus la contacter. L'homme a toutefois adopté une nouvelle identité d'adolescent et l'a de nouveau recherchée. Cette fois, elle a communiqué avec lui plus longtemps et lui a donné son numéro de téléphone. Quand il a essayé d'avoir un rendez-vous, elle a mis fin à tout contact. Il s'est avéré que l'homme, qui avait 64 ans, s'était attaqué à plus de 70 filles à travers le monde. Il a été plus tard emprisonné après avoir rencontré deux filles, de 13 et 14 ans. Il a encouragé des filles à commettre des actes indécentes, a déclaré à plusieurs personnes qu'il voulait les violer, et avait téléchargé des images de filles pré-pubères sur son ordinateur personnel.

Source : Morris, S. (10 octobre 2003). The victim's story. The Guardian Unlimited.

Les tendances changeantes

La plupart de la recherche portant sur le comportement des jeunes en ligne est géographiquement limitée et tourne souvent autour des sites de conversation sur Internet. Face à l'évolution des tendances quant aux plateformes préférées pour interagir, il est toutefois possible que les sites de conversation sur Internet ne soient plus à l'avenir les endroits les plus à risque pour les enfants et les jeunes. Certaines entreprises ont trouvé plus prudent au cours des dernières années de restreindre ou de fermer la porte aux sites de conversation sur Internet qui ne sont pas supervisés. Outre les préoccupations sécuritaires, les sites de conversation sur Internet ne sont pas rentables. Ces fermetures coïncident avec l'essor des réseaux entre pairs, alors que les jeunes et les autres personnes tendent à échanger des données et à communiquer à l'aide des plateformes permettant le transfert de dossiers et la messagerie instantanée.⁶⁰ Les communications entre pairs sont aussi populaires parmi les personnes qui échangent des images d'abus d'enfants (de tels réseaux n'impliquent pas de serveur hôte et il est très difficile de surveiller le trafic entre les sites).⁶¹

⁶⁰ O'Connell, R., Price, J., & Barrow, C. (février 2004). Emerging trends amongst Primary School Children's use of the Internet. Royaume-Uni : Cyberspace Research Unit. University of Central Lancashire.

⁶¹ Voir New Zealand Press Association. (19 juillet 2005). Praise for child-porn jail sentence. Extrait du site : <http://www.stuff.co.nz/stuff/0,2106,3349537a10,00.html>

Pendant ce temps, les jeux interactifs en ligne deviennent des lieux importants pour les rencontres virtuelles, notamment pour les jeunes de l'Asie du Nord et du Sud-est.⁶² Il est estimé qu'en Chine, 40 millions de personnes se branchent sur des jeux de rôle en ligne. Aux Etats-Unis, le nombre de joueurs en ligne s'est accru de 52 pour cent pour atteindre 17 millions de joueurs depuis 2000. Près de 90 pour cent des adolescents utilisent l'Internet aux Etats-Unis et 81 pour cent d'entre eux jouent à des jeux en ligne.⁶³ Tout comme avec les sites de conversation sur Internet, les communications débutent dans le cadre du jeu, mais elles se déplacent vers un site privé en ligne. Alors qu'un débat persiste quant aux impacts sur les jeunes des jeux en ligne et hors ligne,⁶⁴ il semble qu'aucune évaluation des questions en matière de protection des enfants dans le cadre de ces jeux ne soit disponible. Or, des corps policiers en Europe sont préoccupés par le potentiel néfaste de ces jeux.⁶⁵ En attendant, la police taiwanaise signale un cas d'un homme ayant attiré par la ruse une fille de 13 ans dans des rapports sexuels après l'avoir rencontrée sur un jeu en ligne.⁶⁶ Cette catégorie d'interactions doit faire l'objet de programmes de sécurité.

Cyber rendez-vous

Au Japon, il a été rapporté que 22 pour cent des étudiantes et 18.4 pour cent des étudiants des lycées avaient donné des rendez-vous via des sites Internet en 2000-01. Parmi ceux-ci, 43.2 pour cent des filles et 27.8 pour cent des garçons avaient rencontré les personnes physiquement.

Source : Kioka, Y. (mars 2003). Dating Sites and the Japanese Experience. Japon: National Police Agency National Police Agency.

Plusieurs enfants savent comment réagir en toute compétence dans de telles situations. Ils reconnaissent que les risques en ligne reflètent les risques hors ligne, et ils sont sensibles aux nuances des rencontres virtuelles. Ils savent qu'ils doivent interrompre les communications avec des personnes qui les importunent et/ou qu'ils doivent solliciter du soutien ou un avis. Dans certains cas, les enfants seront mis au

⁶² Watts, J. (31 mars 2005). Harsh reality of China's fantasy craze. *Guardian Unlimited*. Extrait du site : <http://www.guardian.co.uk/online/news/0,12597,1448800,00.html>

⁶³ Lenhart, A., Madden, M. & Hitlin, P. (2005). Teens and Technology: Youth are leading the transition to a fully wired and mobile nation. Washington : Pew Internet & American Life Project.

⁶⁴ Pour un résumé de ce débat, voir Egenfeldt-Nielsen, S. & Heide-Smith, J. (2004). Playing With Fire: How do computer games influence the player? Suède: The International Clearinghouse on Children, Youth and Media. Nordicom. Université de Göteborg.

⁶⁵ Ces préoccupations sont exprimées par G.S. Manzi, un haut gradé des corps policiers du Ministère italien des Affaires intérieures qui se spécialise sur les enquêtes sur les crimes contre les enfants. Voir Manzi, G.S. (juillet 2004). A challenge for the real world. ECPAT Newsletter. Bangkok : ECPAT International. No. 48.

⁶⁶ China Times. (1 juillet 2005). Taipei. Extrait du site : http://www.tol.com.tw/CT_NS/

courant (à travers leur école, leur famille, leurs amis et d'autres moyens) à propos du matériel et des services éducatifs et consultatifs comme les lignes directes offrant un soutien et des stratégies de sécurité. Or, certains enfants ne seront toutefois pas comment faire face aux tactiques de séduction, vers qui se tourner et comment répondre, pas plus que leurs parents ou leurs enseignants ou les personnes en qui ils ont confiance. Plus d'enfants sont susceptibles de confronter de telles situations alors que l'accès aux espaces virtuels se développe plus rapidement que les programmes d'éducation et de formation. Plusieurs de ces enfants, contrairement à ceux des pays où l'accès au réseau Internet est déjà au point de saturation et où les programmes d'éducation et de sécurité sont établis au sein du curriculum scolaire, entreront dans l'environnement virtuel au cours des prochaines années sans avoir pu profiter d'un apprentissage progressif au sujet des avantages et des inconvénients des interactions virtuelles.

Voyage avec intentions

L'utilisation de nouvelles technologies afin de séduire un enfant ne signifie pas nécessairement que les enfants sont à priori contactés dans le cyberspace. Certaines informations provenant du Cambodge montrent que certaines personnes exerçant des services sexuels amènent leurs ordinateurs portables à l'étranger. Lorsqu'ils abordent un enfant, ils leur montrent du matériel pornographique à partir de leur ordinateur et ils commencent ainsi leur tactique de séduction.

Source : Ray, C. (novembre 2004). Protecting Our Children Online Roundtable. Présentation de l'Ambassadeur des Etats-Unis au Cambodge]. Hong Kong.

Les défis légaux et l'application de la loi

Les instances législatives, les procureurs et les agences responsables du maintien de la loi se heurtent à plusieurs défis inhabituels dans leurs efforts pour combattre la séduction en ligne. D'abord, la notion d'anonymat et la rapidité des interactions et de la création des relations en comparaison avec l'environnement physique impliquent que les agents responsables du maintien des lois doivent agir rapidement. Bien qu'un enfant ciblé par ces tactiques peut être situé physiquement loin de la personne qui tente en ligne de le séduire, une rencontre en personne peut encore se produire juste après quelques semaines de communications intensives.

Deuxièmement, les personnes qui tentent de séduire les enfants de la sorte peuvent combiner leurs efforts en ligne pour obtenir davantage d'informations à propos de leurs victimes à l'aide de recherches sur des bases de données en ligne, ce qui inclut les répertoires de photos et les moteurs de recherche de profil. Souvent, les victimes de séduction en ligne peuvent ne pas réaliser que quelqu'un a déjà compilé des informations personnelles à leur sujet. Les instances législatives doivent donc

promulguer des lois détaillées qui interdisent au secteur privé de publier des détails personnels, particulièrement ceux des enfants et des jeunes.

Troisièmement, la séduction en ligne peut être bien plus secrète et privée dans le cyberspace que dans le monde physique. Si un individu cherchant à séduire un enfant possède le numéro de téléphone portable de sa victime par exemple, il peut facilement entrer en communication avec l'enfant ou la jeune personne à distance. Ces communications privées créent un obstacle dans la collecte de preuves et l'inculpation des crimes. Les lois doivent s'assurer que le secteur privé maintienne des archives pour une période spécifique lorsque cela s'avère possible. De plus, des pressions peuvent être exercées sur les compagnies de téléphones portables pour qu'elles fournissent des ressources éducatives lorsque des individus – et particulièrement des jeunes – font l'achat de téléphones ou autres outils des TIC.

Finalement, un individu peut séduire plusieurs personnes en même temps. De plus, si une personne rejette ses avances, cet individu peut disparaître et adopter une nouvelle identité pour approcher de nouveau la même victime mineure. Les autorités responsables du maintien des lois doivent être formées pour savoir comment enquêter sur la possibilité qu'un individu qui tente de séduire des enfants ait plus d'une victime et comment rechercher dans les déclarations des victimes des tendances dans le comportement.

L'EXPOSITION À DE LA PORNOGRAPHIE ET À DU MATÉRIEL PRÉJUDICIALE

Comprendre le sexe et la violence

Avec l'Internet, les enfants et les jeunes ont encore plus de chances d'être confrontés ou d'avoir accès aux documents dérivant du marché mondial qu'est le 'divertissement adulte' et qui génère des milliards de dollars. Pour certains, l'exposition accidentelle à du matériel pornographique (dépeignant généralement des adultes) dérange. Or, beaucoup d'autres recherchent ce type de matériel facilement accessible, ce qui peut devenir un repère dans leur compréhension des relations sexuelles et de la violence. La recherche sur les impacts de l'exposition des enfants à du matériel pornographique et à d'autre matériel à caractère violent est limitée. Néanmoins, les études en cours montrent qu'il y a une relation entre l'initiation des garçons à l'utilisation de la pornographie et le maintien de la demande du sexe avec des filles à des fins commerciales.

Le cyberspace expose les enfants et les jeunes à une gamme bien plus large de matériel inconvenant, préjudiciable ou dangereux comme du matériel pornographique explicite de tous les genres que dans la période qui précède l'essor de l'Internet. Les enfants et les jeunes sont souvent exposés à ce matériel « pour adultes », où la violence et l'humiliation sexuelles extrêmes sont devenues plus manifestes au cours des dernières années.⁶⁷ Certains enfants et jeunes seront bouleversés et dérangés lorsque de tel matériel entre spontanément dans leur environnement, par exemple par des courriers électroniques non sollicités. Par contre, d'autres rechercheront ce qui est facilement accessible. Ce genre de matériel hors contexte peut alors servir de base à la compréhension d'une jeune personne au sujet de ce que sont la sexualité et la violence.

⁶⁷ Watson & Lefeuer. (2005). Understanding the Impacts of Pornography on Adults and Children. Dans (Ed.s). Cooper, S., Estes, R., Giardino, A., Kellogg, N. & Vieth, V. Medical and Legal Aspects of Child Sexual Exploitation. Saint Louis: GW Medical Publishing. p.193.

La socialisation

Le développement des enfants et des jeunes est profondément influencé par ce qu'ils voient et ce qu'ils expérimentent dans le monde, que ce soit dans leur réalité de tous les jours, dans le monde physique ou dans le monde virtuel et dans les diverses formes de média de masse comme la télévision, les films, la radio et la presse écrite. Même lorsque les conséquences de ces influences sur leur socialisation sont difficiles à évaluer et à confirmer, il n'y a pas de doute que l'industrie de la publicité (parmi tant d'autres) prend note du pouvoir des images pour influencer les personnes. Même lorsque les enfants et les jeunes adoptent un point de vue critique, plusieurs agissent en accord avec les représentations de leur monde telles qu'annoncées par les média du courant dominant (la publicité, les clips vidéo, les films, etc.). Parfois, les enfants et les jeunes comprennent cette réalité comme un genre de jeu de rôle. Parfois, ils ne distinguent pas la différence entre le jeu de rôle et la réalité.

L'impact sur les enfants et les jeunes qui sont témoins de cette violence et de cette pornographie tout en étant détachés des interactions émotionnelles avec le sujet en question, peut être noté *après* qu'un enfant ait été la victime ou l'auteur de préjudices, bien que la recherche soit insuffisante à ce sujet. Au Cambodge, il est dit que deux garçons au début de leur adolescence ont violé une fille de 7 ans pour imiter un film pornographique qu'ils avaient vu dans un club vidéo.⁶⁸ En Australie, il a été révélé que 90 pour cent des 101 enfants âgés de moins de 10 ans qui fréquentent l'unité d'évaluation d'un hôpital traitant des enfants à risque pour leur comportement sexuel abusif ont avoué avoir vu régulièrement des images sexuellement explicites en ligne.⁶⁹ A travers différents pays, des jeunes affichent des images d'eux-mêmes dans des positions « érotiques » sur des sites de rencontre en ligne. Les personnes à la recherche de victimes à des fins d'abus reconnaissent évidemment que le matériel pornographique peut avoir l'effet de désarmer un enfant et de réduire ses inhibitions. Aux Philippines, une agence de protection des enfants a noté que presque tous les cas d'abus sexuel d'enfants qu'elle rencontre impliquent l'utilisation de matériel pornographique pour séduire et « sexualiser » l'enfant ciblé.⁷⁰

⁶⁸ Phnom Penh Post. (6-19 juin 2003). Violent and Child Pornography widespread. *Phnom Penh Post*. Vol. 12. No. 12. p. 5.

⁶⁹ Colman, E. (26 novembre 2003). Children 'act out' net porn images. *The Australian*. Extrait du site : <http://www.theaustralian.news.com.au/>.

Wallace, N. (26 novembre 2003). Net helps children start sex attacks. *The Sydney Morning Herald*. Extrait du site : <http://www.smh.com.au/>.

⁷⁰ Trinidad, A.C. (2005). Child Pornography in the Philippines. Manille, Philippines : UP Center for Integrative and Development Studies (UP CIDS-PST) et l'UNICEF. pp.63-64.

Les représentations de la violence, de la sexualité et du comportement sexuel qui peuvent être légales dans certaines sociétés ont sans doute pour effet « d’objectiviser » le sexe et la violence dans les réflexions et les interactions humaines du quotidien, c’est-à-dire de neutraliser les perceptions des personnes par rapport au sexe et à la violence qui y sont mis en scène. Ces représentations donnent l’impression que ces éléments sont dissociés des conséquences subies dans le monde réel. L’environnement virtuel permet également de facilement contourner les proscriptions, qu’elles s’appliquent à tous les membres de la société ou qu’elles ne concernent que les personnes âgées de moins de 18 ans. Aux Etats-Unis, les garçons ayant participé à des entrevues pour un article de magazine au sujet de leurs perceptions du sexe et des relations ont admis qu’ils avaient commencé à accéder à du matériel pornographique sur l’Internet depuis l’âge de 12, 13 ou 14 ans. Un garçon cité affirmait « Qui a besoin des complications des sorties de rencontre quand il y a la pornographie en ligne ? ». ⁷¹ Ce garçon utilisait les produits d’une industrie dont les revenus sont estimés entre 2,6 milliards et 3,9 milliards de dollars américains par an aux Etats-Unis, dont 1 milliard de dollars américains proviennent de l’Internet. ⁷² Une autre estimation suggère que le marché mondial pour la pornographie adulte a une valeur de 57 milliards de dollars américains (dont 12 milliards de dollars américains proviennent des Etats-Unis) et dont 2,5 milliards de dollars américains proviennent de la pornographie en ligne. ⁷³

L’exposition à du matériel pornographique peut résulter en une combinaison d’effets sur le spectateur, allant de la dépendance, à l’intensification, à la désensibilisation et au passage à l’acte (*acting out*). Il est suggéré que l’ensemble du marché du « divertissement adulte » a passé à travers les trois premiers stades depuis les années 1980, à tout le moins dans le marché nord-américain. ⁷⁴ Les sociétés déterminent

⁷¹ Denizet-Lewis, B. (30 May 2004). Friends, Friends With Benefits and the Benefits of the Local Mall. *The New York Times Magazine*. Extrait du site :

<http://www.nytimes.com/2004/05/30/magazine/30NONDATING.html?pagewanted=1&ei=5007&en=b8ab7c02ac2d06b&ex=1401249600&partner=USERLAND>

⁷² Ackman, D. (25 mai 2001). How Big Is Porn? Forbes.com. Extrait du site : <http://www.forbes.com/2001/05/25/0524porn.html>

⁷³ Internet Filter Review. (2003). Internet Pornography Statistics. Extrait du site : <http://Internet-filter-review.topienreviews.com/Internet-pornography-statistics.html>

Le rapport de l’agence de presse Reuters intitulé Reuters Business Insight publié en 2003 a noté que, bien que seulement 1,5 pour cent des sites Internet contenaient du matériel sexuel pour adultes en 2001, ils représentaient les deux tiers de tous les revenus générés par le contenu disponible en ligne (une industrie évaluée à 2,5 milliards de dollars américains). McCullagh, D. (22 mars 2004). The battle over triple ‘x’. CNET News.com. Extrait du site : http://news.com.com/The+battle+over+triple+x/2010-1026_3-5176611.html

Voir aussi : Business Insights. (2003). Online Adult Entertainment. Reuters. Extrait du site : <http://www.globalbusinessinsights.com/rbi/report.asp?id=rbtc0055>

⁷⁴ Watson & Lefeuer. (2005). Understanding the Impacts of Pornography on Adults and Children. Dans *Medical and Legal Aspects of Child Sexual Exploitation*. (Ed.s) Cooper, S., Estes, R., Giardino, A., Kellogg, N. & Vieth, V. Saint Louis: GW Medical Publishing. Vol. I. p.197.

leur position sur la sexualité et ses représentations selon leur propre système de valeur. Pourtant, peu importe les lois et les proscrits locales, l'usage du matériel pornographique à des fins de satisfaction sexuelle est fréquemment considéré comme étant « normal » par les hommes (avec une référence particulière aux perceptions relatives à l'hétérosexualité). Alors que les hommes introduisent et partagent du matériel pornographique entre eux, un processus de socialisation sert à renforcer les stéréotypes à partir desquels les sujets représentés dans le matériel peuvent être vus en tant qu'objets. Les répercussions sont sérieuses par rapport à la relation entre l'utilisation du matériel pornographique et la demande des hommes pour des rapports sexuels qui propulse l'exploitation sexuelle des enfants, tel que l'indique la recherche en cours en Amérique centrale et en République dominicaine.⁷⁵ Un processus complémentaire se déroule lorsque des hommes plus âgés (frères, pères, oncles, cousins, etc.) maintiennent le mythe de la sexualité masculine basé sur des besoins biologiques inhérents en utilisant du matériel pornographique pour enseigner aux garçons et aux jeunes hommes ce qu'est le sexe tout en les initiant aux routines de l'achat de rapports sexuels et de l'exploitation des femmes et des filles.⁷⁶

Une exposition indésirable

Pour certains enfants et jeunes, l'exposition involontaire à du matériel sexuellement explicite en ligne est troublante, voir même dérangeante. Encore une fois aux Etats-Unis, une étude a conclu qu'une grande proportion des enfants âgés entre 10 et 17 ans qui ont reçu du matériel à caractère sexuel non sollicité a admis se sentir beaucoup ou extrêmement troublée par le matériel en question. Ce dernier était arrivé sous la forme de courriers électroniques non sollicités de type « *spam* » ou avait été vu de façon accidentelle en faisant une recherche en ligne.⁷⁷ Pendant ce

⁷⁵ Salas, J.M. & Campos, A. (2004), Commercial Sexual Exploitation and Masculinity: A qualitative regional study of males from the general population. Résumé des résultats. BIT-IPEC. Extrait du site : http://www.ilo.org/public/english/standards/ipecc/publ/download/2004_csec_masc.pdf

⁷⁶ La recherche à venir sur le Pérou menée par Doris Wolcott et qui sera publiée par ECPAT International vers la fin de 2005 expliquera comment l'utilisation du « matériel adulte » en tant qu'outil éducatif pour les garçons et les jeunes hommes contribue et génère davantage de demande pour des enfants à des fins sexuelles.

Voir aussi Leth, I. (2005). Child Sexual Exploitation From a Global Perspective. Dans Medical and Legal Aspects of Child Sexual Exploitation. (Ed.s) Cooper, S., Estes, R., Giardino, A., Kellogg, N. & Vieth, V. Saint Louis: GW Medical Publishing. Vol. I. pp.71-72.

⁷⁷ Finkelhor, D., Mitchell, K., & Wolak, J. (juin 2000). Online Victimization: A Report on the Nation's Youth. États-Unis : National Center for Missing and Exploited Children.

Les États américains du Michigan et de l'Utah ont créé un Registre de Protection des Enfants. Des poursuites judiciaires seront engagées contre les expéditeurs et les personnes envoyant des communications non sollicitées de type « *spam* » qui envoient du matériel aux enfants dont les adresses de courrier électronique ont été enregistrées dans une base de données administrée par

temps, en République de Corée, le Ministère de l'Information et des Communications a signalé une augmentation du nombre de plaintes au sujet du matériel pornographique en ligne et affirme que les jeunes internautes y sont de plus en plus exposés, qu'ils le veulent ou non. Il est dit que l'accroissement du nombre de plaintes est dû en grande partie à la popularité des sites d'échange de personne à personne, où les internautes peuvent partager des dossiers sans avoir à passer à travers le processus d'authentification de leur âge.⁷⁸ Au Royaume-Uni, des jeunes qui appellent pour recevoir des conseils auprès d'une ligne directe ont parfois fait part de leurs craintes au sujet de leur propre utilisation du matériel pornographique en ligne ou de l'utilisation que leurs parents font du matériel pornographique.⁷⁹

Les sites permettant l'accès

Les enfants et les jeunes peuvent avoir accès à du matériel inapproprié et préjudiciable lorsqu'ils sont à la maison, peut-être en la présence de leurs parents et de leurs tuteurs. Il semble probable cependant que, alors que l'accès à l'Internet s'étend à travers le monde à court et à moyen terme, un très grand nombre d'enfants entreront dans le cyberspace à partir d'endroits publics comme les cybercafés et les clubs Internet (sans compter le grand nombre d'enfants qui y accéderont via leur téléphone portable). Dans ces situations, les enfants peuvent être intéressés à consulter du matériel pornographique, tout comme à jouer à des jeux et à interagir avec d'autres personnes une fois en ligne. Des craintes ont été soulevées à divers endroits à propos de l'exposition potentielle des enfants à du matériel sexuellement explicite et préjudiciable lorsqu'ils sont dans des endroits publics. Au Pakistan, un sondage a démontré que 80 pour cent des enfants (la plupart étant des garçons) qui ont visité des clubs Internet ont utilisé du matériel pornographique lorsqu'ils étaient dans ces clubs, soit en téléchargeant des images et des vidéos depuis l'Internet ou soit en visionnant des vidéos pornographiques loués (qui sont illégaux). L'étude a soulevé des craintes quant aux risques supplémentaires auxquels les jeunes font face de la part des adultes présents à ces clubs, certains d'entre eux étant équipés avec des cabines privées qu'il est possible de verrouiller.⁸⁰ Des préoccupations similaires ont été soulevées à Lima, au Pérou, où des groupes locaux ont fait pression pour restreindre l'utilisation de telles cabines. Pendant ce temps, il a été rapporté que le gouvernement central chinois a signalé son inquiétude au sujet de la protection les

⁷⁸ l'État. Wagner, J. (18 juillet 2005). States Tackle Unsavory E-Mails. Internetnews.com. Extrait du site : <http://www.Internetnews.com/xSP/article.php/3520906>

⁷⁹ Korea Times, The. (8 juin 2005). Adult Content Spreads Fast Over Internet. République de Corée. Extrait du site : <http://www.mic.go.kr/index.jsp>.

⁸⁰ ChildLine. (juin 2005). Children talking to ChildLine about the Internet. Document d'information. Royaume-Uni : ChildLine.

⁸¹ Muhammad, T. (juillet 2004). Danger for children at Pakistan's cafes. ECPAT Newsletter. p.5. Citant l'Association pédiatrique pakistanaise et Save the Children Suède. (2001). [Exposure of children to pornography at Internet cafes of Pakistan.](#)

enfants face au matériel préjudiciable dans sa décision d'ordonner aux gouvernements locaux d'interdire les cybercafés à l'intérieur d'un périmètre de 200 mètres autour des écoles et de refuser l'accès aux enfants de moins de 16 ans à de tels cafés.⁸¹

Les autres environnements virtuels

D'autre matériel potentiellement préjudiciable pour les enfants et les jeunes peut être contenu dans différents plateformes comme les jeux. « L'objectivation », la neutralisation de la violence dans les jeux en ligne et hors ligne et la question à savoir si jouer à de tels jeux provoque un comportement agressif chez les joueurs sont des sujets très controversés. Une revue de la littérature sur ce sujet a conclu qu'il y a des indications comme quoi la violence dans les jeux peut promouvoir un comportement violent. Cependant, la corrélation n'est pas confirmée.⁸² Ce débat devrait s'intensifier alors que les entreprises sont en compétition pour développer davantage le marché en croissance rapide pour toutes les formes de jeux informatiques, notamment les jeux en ligne impliquant un nombre considérable de joueurs. Plusieurs jeux exigent que les joueurs adoptent un personnage ou un avatar, et c'est justement dans ce jeu de rôle fantaisiste que repose l'attrait de ces jeux. Ces rôles peuvent se dérouler dans le contexte de scénarios représentant n'importe quel genre d'activités quotidiennes, mais ils impliquent aussi parfois la mise en scène de violence extrême.

La recherche sur les impacts sur les enfants de l'exposition à de la violence dans d'autres média comme la télévision et les films a bénéficié d'une période de temps plus longue. Dans un débat similaire, les indications mènent à croire qu'une exposition prolongée à la violence médiatique peut mener à des comportements violents à long terme chez les enfants.⁸³ Une hostilité croissante et l'imitation de la violence ont été signalés dans des cas où les enfants ont été exposés à de la violence et à du contenu sexuellement violent dans les média hors ligne. L'enfant peut aussi répondre par la peur et par l'anxiété. Les enfants qui regardent du contenu

⁸¹ UNICEF. (2004). The State of the World's Children 2005: Childhood Under Threat. UNICEF. pp.94-95.

⁸² S. Egenfeldt-Nielsen & J. Heide Smith. (2004). Playing With Fire: How do computer games influence the player? Suède : The International Clearing House on Children, Youth and Media.

⁸³ Stanley, J. (2001). Child abuse and the Internet. Child Abuse Prevention Issues. No. 15. Summer. Extrait du site : <http://www.aifs.gov.au/nch/issues/issues15.html>. Citant Sanson, A. et al. (2000). Medial representations and responsibilities: Psychological perspectives. Melbourne: The Australian Psychological Society. Citant également Wartella, E., et al. (1998). Children and television violence in the United States. Dans Carlsson, U. et von Feilitzen, C. (Ed.s). Children and media violence. Göteborg : International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen de l'UNESCO.

médiatique violent se sont aussi avérés être désensibilisés à la violence réelle, alors qu'ils peuvent faire preuve de moins de sympathie pour une victime de violence.⁸⁴

Les mécanismes de protection

Plusieurs documents, sites Internet et curricula éducatifs contiennent des informations sur les manières d'activer des blocs ou des filtres sur un ordinateur personnel ou un système d'ordinateurs en réseau afin que les enfants et les jeunes ne puissent recevoir ni accéder à du matériel sexuellement explicite ou jugé autrement préjudiciable. Il est aussi possible de bloquer le matériel au niveau national d'un fournisseur de réseau fédérateur (*backbone provider* – une entrée-clef à partir de laquelle tout le trafic Internet doit passer à l'intérieur et à l'extérieur d'un pays avant d'être distribué à travers les FSI du niveau suivant). Ce genre de filtrage peut être le plus efficace, mais des craintes sont soulevées quant à l'utilisation potentiellement autoritaire de tels mécanismes.

Autrement, les parents et les autres peuvent utiliser des logiciels pour filtrer leurs ordinateurs à la maison, à l'école ou dans les cybercafés dans le but d'empêcher les enfants et les jeunes d'accéder à des sites en particulier, de ne permettre l'accès qu'à des sites approuvés, et/ou de restreindre l'accès une fois l'analyse du contenu réalisée à l'aide de mots-clefs ou d'images, par exemple. Il demeure pourtant que plusieurs adultes chargés de prendre soin d'un enfant ou d'une jeune personne n'ont pas les compétences pour activer de tels mécanismes. Ils peuvent aussi ne pas être prêts ou capables de payer pour le coût de ces logiciels. De plus, les logiciels permettant de filtrer à ce niveau ne sont pas complètement infaillibles.⁸⁵ Le filtrage peut donc être plus efficace lorsqu'il est administré par un réseau d'ordinateurs (incluant le FSI) et au niveau du réseau fédérateur. Par exemple, la *British Telecom* (BT) a développé et mis en application un logiciel connu sous le nom de *Cleanfeed* qui permet d'arrêter l'accès à des images abusives d'enfants via ses services. La décision de la BT a des répercussions importantes au Royaume-Uni parce que la BT est un fournisseur du réseau fédérateur à partir duquel tous les FSI établis au Royaume-Uni opèrent. Des activistes pour les droits des enfants en Suède militent pour que les fournisseurs du réseau fédérateur y appliquent des mesures similaires.⁸⁶

⁸⁴ Stanley, J. (2001). Child abuse and the Internet. *Child Abuse Prevention Issues*. No. 15. Summer. Extrait du site : <http://www.aifs.gov.au/nch/issues/issues15.html>. Citant Iannotta, J.G. (Ed.) (2001) *Non-technical strategies to reduce children's exposure to inappropriate material on the internet: Summary of a workshop*. Washington DC : National Academy Press.

⁸⁵ Deibert, R.J. & Villeneuve, N. (2003). Firewalls and Power: An Overview of Global State Censorship of the Internet. Dans *Human Rights in the Digital Age*. (Ed.s) Klang, M. & Murray, A. Glasshouse Press.

⁸⁶ See Carr, J. (2004, July). Internet safety must be a priority. *ECPAT Newsletter*. Bangkok : ECPAT International. No. 48.

LA CYBER-INTIMIDATION

Des pressions intenses

L'intimidation et le harcèlement par des moyens virtuels sont rapidement devenus un phénomène répandu parmi divers groupes d'enfants et de jeunes. L'intimidation via le cyberspace peut être réalisée en envoyant des messages textuels, des images et des courriers électroniques par téléphone, mais aussi via des discussions de groupe en ligne et les sites Internet personnels. Les conclusions initiales suggèrent que l'intimidation par des moyens virtuels intensifie les mauvaises expériences vécues par un enfant qui en a été la cible.

Dans certaines parties du monde, les enfants et les jeunes utilisent des techniques virtuelles pour intimider et harceler leurs pairs à un niveau sans précédent, alors qu'une culture de la cyber-intimidation a fait son apparition avec l'essor de l'Internet et des téléphones portables. Aux États-Unis, un sondage publié en 2004 où 1500 étudiants de la quatrième à la huitième année ont été interrogés a révélé que 42 pour cent d'entre eux avaient été intimidés en ligne et que 21 pour cent avaient reçu des courriers électroniques ou d'autres messages « méchants ou menaçants ».⁸⁷ Au Royaume-Uni, un quart des enfants ayant participé à une étude a signalé être intimidé via leur téléphone portable ou sur l'Internet,⁸⁸ alors que des enfants qui ont rejoint une ligne directe d'aide psychosociale ont fait référence à de l'intimidation subie via les nouvelles technologies.⁸⁹ Ce genre d'intimidation a lieu par la transmission de messages textuels téléphoniques et des images provenant de caméras intégrées aux téléphones portables, par des courriers électroniques provenant de comptes créés gratuitement avec de fausses identités, par des groupes de discussion, et par des pages Internet dédiées à la victimisation des pairs.

⁸⁷ I-Safe. Cyberbullying Statistics. I-Safe. Gouvernement des États-Unis. Extrait du site : <http://www.isafe.org/>

⁸⁸ NCH. (2002). 1 in 4 children are the victims of 'on-line bullying'. Royaume-Uni: NCH.

⁸⁹ ChildLine. (juin 2005). Children talking to ChildLine about the Internet. Document d'information. Royaume-Uni : ChildLine.

Des effets caractéristiques

Les conséquences de cet abus peuvent être dévastatrices et ont mené certains au suicide.⁹⁰ Il semble que les moyens virtuels utilisés pour intimider une tierce personne intensifient l'expérience de l'abus du point de vue de la victime. Des aspects distincts de l'environnement virtuel peuvent aussi favoriser la participation de plus de jeunes dans l'intimidation. Alors que ce phénomène est relativement nouveau, des rapports indiquent que les auteurs de cyber-intimidation peuvent être poussés non seulement par les encouragements des autres, mais aussi par le sentiment qu'ils gardent leur anonymat. En même temps, l'agression par téléphone ou par Internet donne une sensation de distance par rapport à la victime, ce qui fait que l'instigateur ou les instigateurs peut(vent) ne pas être physiquement témoin(s) des impacts de leur actions sur leur cible.

Les victimes peuvent sentir qu'elles n'ont aucun refuge. Un message textuel peut par exemple les rejoindre à n'importe quel endroit. Elles peuvent souffrir d'anxiété par rapport à la possibilité que leur humiliation puisse être vue par un large public dans le cyberspace ou suite à un message textuel téléphonique de masse parmi leurs camarades et même au-delà de ce cercle. À part l'anxiété, les victimes de cyber-intimidation, tout comme pour celles de l'intimidation dite traditionnelle, peuvent montrer des symptômes de dépression et de choc psychosomatique, elles peuvent se sentir socialement inconfortables et elles peuvent avoir des difficultés interpersonnelles et éviter d'aller à l'école.⁹¹ Pour certaines de ces victimes, être intimidé peut être une expérience révélatrice pour inciter l'intimidation de d'autres personnes, quoique cette corrélation ne soit pas encore claire.

Néanmoins, plusieurs jeunes victimes d'intimidation ne signaleront généralement pas l'abus vécu. Des jeunes ont admis à des chercheurs australiens que les adultes ne comprendraient pas leur vie en ligne. Une jeune étudiante a mentionné que ses enseignants ne pouvaient pas se rendre compte de la situation parce qu'elle croyait qu'ils n'avaient pas de téléphone portable.⁹² De manière générale, les jeunes victimes d'intimidation peuvent s'abstenir de signaler le problème parce qu'elles craignent que les mesures de protection ne mènent au retrait de leur téléphone ou de

⁹⁰ Stokes, P. (18 août 2000). Teenage victim of phone bullies died clutching mobile. *The Telegraph*. Royaume-Uni. Extrait du site : <http://www.telegraph.co.uk/news/main.jhtml?xml=/news/2000/08/19/ndani19.xml>

⁹¹ Campbell, M.A. (2005). Cyber bullying: An old problem in a new guise? [Australian Journal of Guidance and Counselling](#). No. 15. pp.68-76.

Voir aussi Reid, P., Mosen, J., & Rivers, I. (2004). Psychology's contribution to understanding and managing bullying within schools. [Educational Psychology in Practice](#). 20. pp.241-258.

⁹² Campbell, M.A. (2005). Cyber bullying: An old problem in a new guise? [Australian Journal of Guidance and Counselling](#). No. 15. pp.68-76.

leur ordinateur,⁹³ des outils importants pour le maintien de la vie sociale en dépit de l'intimidation qu'ils véhiculent.

Des aspects caractéristiques de l'environnement virtuel encouragent non seulement l'intimidation, mais aussi des disputes et des interactions exceptionnellement intenses. De telles disputes sont dorénavant tellement familières qu'elles sont maintenant appelées « flingue » (*flaming*). Tout comme dans les autres situations préjudiciables en rapport à l'environnement virtuel, l'idée qu'une interaction soit « virtuelle » et non réelle amène des personnes à parfois dire ou faire des choses en ligne ou via leur téléphone portable qu'ils ne diraient ou feraient pas autrement.

Il semble que l'absence de ton dans la voix des interlocuteurs ni de signaux non verbaux comme les expressions du visage peut rapidement mener à des malentendus qui peuvent par la suite entraîner des disputes animées. Cette situation est devenue apparente dans le cas d'une fille de 11 ans au Japon qui, bouleversée par un échange avec une camarade de classe, a apparemment poignardé à mort cette dernière à l'école. Ce cas a entraîné des appels pour inclure dans les curricula des formations au sujet de l'étiquette et des règles de comportement civil dans l'environnement en ligne.⁹⁴

La responsabilité

Il est entendu que plusieurs des enfants et des jeunes qui intimident des camarades éprouvent eux-mêmes des difficultés, et un enfant ne doit pas être considéré comme étant responsable de la même manière qu'un adulte ou une institution (que ce soit une école, une entreprise ou encore un gouvernement). Dans les cas de cyber-intimidation et des autres formes de harcèlement virtuel, les enfants et les jeunes possèdent pourtant le pouvoir d'être tenus responsables en tant que témoins, amis ou frère ou sœur. En ce sens, les camarades des enfants qui ont été intimidés en ligne ou hors ligne, même lorsqu'ils ne participent pas directement au harcèlement, peuvent servir en première ligne pour sonner l'alarme et intervenir pour protéger d'autres personnes lorsque du mal leur est fait ou risque d'être fait.

L'intimidation s'arrête plus rapidement lorsque les jeunes expriment eux-mêmes de l'empathie et interviennent. En soi, les programmes de sensibilisation et d'éducation pour contrer toutes les formes d'intimidation nécessitent l'assistance du groupe élargi de camarades dans le but de développer des tactiques pour se protéger les uns

⁹³ NCH. (2002). [1 in 4 children are the victims of 'on-line bullying'](#). Royaume-Uni : NCH.

⁹⁴ Nakamura, A. (5 juin 2004). Killing stokes fears over impact of Net. *The Japan Times*. Extrait du site : <http://202.221.217.59/print/news/mn06-2004/mn20040605a5.htm>

les autres contre cette forme de délit, ce qui inclut les programmes de soutien entre pairs ou entre copains.⁹⁵

La protection

Des difficultés particulières empêchent de surveiller la cyber-intimidation. Les adultes peuvent être moins au courant et donc moins sensibles au potentiel de cette forme d'intimidation qu'à celui des autres formes plus familières. Il se peut qu'il n'y ait pas de témoin immédiat de l'abus. La limite de mémoire des téléphones signifie que la messagerie instantanée et textuelle peut être perdue rapidement à moins qu'un enfant essaie consciemment de les enregistrer, ce qui veut dire que la seule preuve de l'intimidation peut être la parole de la victime. Comme il a été noté auparavant, les enfants victimes d'intimidation peuvent éviter de signaler leur victimisation. De plus, les techniques virtuelles peuvent permettre à l'auteur de l'intimidation de rester anonyme aux yeux de l'enfant ciblé.

Lorsque ces difficultés peuvent être dépassées et qu'un enfant ou un parent décide d'intenter des poursuites en justice, ces derniers feront face à un défi de taille. Aucune juridiction dans le monde n'a criminalisé de manière spécifique la cyber-intimidation. Dans la plupart des pays, l'intimidation n'est pas un crime. Un cas au Canada démontre ce dilemme. Un adolescent était intimidé à l'école avant que ses tortionnaires ne créent un site Internet dans le but de l'humilier. La police a affirmé aux parents du garçon qu'il était difficile d'agir à moins que l'intimidation ne prenne la forme de menaces de mort ou d'autres crimes plus « traditionnels ». Sans une preuve qui démontre une accusation criminelle, la police ne peut obtenir les archives des FSI pour identifier les créateurs d'un site Internet et pour le retirer du *Web*.⁹⁶

Néanmoins, plusieurs programmes, services et sites Internet spécialisés sont disponibles pour aider les victimes, les familles et les éducateurs à faire face à l'intimidation en général et l'intimidation utilisant des moyens virtuels en particulier. Une enquête préliminaire indique cependant que de tels programmes et services sont plus susceptibles d'être établis (ou accessibles) depuis un nombre limité de pays où la rapidité des réseaux Internet et téléphoniques est avérée. Les enfants et les jeunes du Royaume-Uni par exemple peuvent envoyer un message téléphonique à un nouveau service ouvert 24 heures sur 24 s'ils sont victimes d'intimidation à partir de téléphones portables, et peuvent y recevoir des conseils.⁹⁷ Là où de tels services de sensibilisation n'existent pas, et particulièrement étant donné l'accroissement rapide

⁹⁵ ECPAT International. (2005). Table ronde sur la violence contre les enfants dans le cyberspace s'étant tenue à Bangkok, Thaïlande. 12-13 juin.

⁹⁶ Leishman, J. (10 octobre 2002). Cyberbullying. CBC News. Extrait du site : http://www.cbc.ca/news/background/bullying/cyber_bullying.html

⁹⁷ Tesco Mobile & NCH. (2005). [Putting U in the picture: Mobile bullying survey 2005](#). Royaume-Uni : Tesco Mobile & NCH.

de l'utilisation de l'Internet et des téléphones portables, des programmes détaillés sont nécessaires pour avertir les parents, les tuteurs, les enseignants et les autres du besoin d'agir dès le début pour empêcher la cyber-intimidation de prendre racine dans les communautés.

RECOMMANDATIONS

Les principaux secteurs d'un agenda multidisciplinaire pour l'action pour la protection des enfants dans le cadre virtuel sont :

1. La prise de décisions politiques
2. La coopération du secteur privé
3. Les initiatives éducatives
4. Les soins et l'aide sociale
5. Les lois et les réformes légales
6. L'application de la loi
7. La recherche

1. La prise de décisions

Les Plans d'action nationaux

Les gouvernements sont invités à mener des processus de consultation avec les autorités responsables de l'application des lois, les agences de protection de l'enfance, les membres de l'industrie, les jeunes, les parents et les autres parties en vue de concevoir et de mettre en œuvre des stratégies spécifiques pour protéger les enfants et les jeunes des TIC. Les stratégies seront plus efficaces si elles sont introduites dans le cadre des plans et programmes de protection existants. Elles doivent spécifier des actions portant sur la recherche, les services sociaux et les services de réhabilitation, les réformes légales, l'application des lois, la responsabilité de l'industrie et les programmes d'éducation. Un engagement accompagné d'un budget est requis, avec l'appui des entreprises.

Les régimes de contrôle

Divers modèles existent en matière de prise de décisions concernant la protection de l'enfance dans le monde virtuel. Chaque modèle a ses avantages et ses inconvénients. Au bout du compte, les gouvernements doivent utiliser une combinaison des modèles à leur disposition lorsque vient le temps de concevoir une stratégie qui satisfait les besoins de leur population. Il est toutefois recommandé que toutes les entités du secteur des télécommunications (privées ou publiques) adoptent des normes de protection des enfants et des mécanismes de contrôle autonomes ou partagés. L'engagement du secteur privé est essentiel pour soutenir des modèles de contrôle coordonnés et administrés par les associations industrielles en partenariat avec les entreprises, la société civile, les gouvernements et les agences responsables du maintien des lois.⁹⁸ La coordination des moyens de contrôle, ou à tout le moins la

⁹⁸ Pour une discussion en profondeur sur l'autocontrôle dans le secteur privé, veuillez consulter : Conseil International pour l'Étude des Droits Humains (2002). [Beyond Voluntarism: Human rights](#)

surveillance transfrontalière serait un objectif idéal. De tels modèles doivent être considérés comme étant vraiment efficaces pour réduire ou éliminer les impacts négatifs sur les enfants et les jeunes qui dérivent de l'usage des TIC. En l'absence de preuves rapides et convaincantes du succès des contrôles autonomes ou partagés, les exigences pour des interventions étatiques deviendront inévitables.

Le contrôle gouvernemental

Là où des modèles menés par l'industrie ne fonctionnent pas adéquatement, les gouvernements devront prendre les devants dans la conception et la mise en œuvre de mécanismes de contrôle et de surveillance pour protéger les enfants par rapport aux acteurs de l'industrie, notamment les FSI, les fabricants de logiciels, les compagnies de téléphone, les compagnies de cartes de crédit et les centres de traitement des transactions financières, pour n'en nommer que quelques-uns.

Les mécanismes internationaux

L'industrie des TIC est invitée à travailler dans le but de concevoir et de mettre en œuvre des normes industrielles mondiales en matière de protection de l'enfance. À cette fin, il est recommandé qu'un mécanisme international soit établi pour mettre en place et surveiller ces normes, pour faire des recherches sur les technologies sécuritaires, et pour financer à travers le monde des campagnes d'éducation dans toutes les langues les plus courantes sur l'utilisation sécuritaire des TIC. Un groupe de travail international multipartenaires travaillant sur la protection des enfants dans le cyberspace pourrait être créé via les procédures en cours du Sommet mondial sur la Société de l'Information (SMSI), et pour être intégré dans le Plan d'action du SMSI.

La planification du développement national

Les institutions de prêts aux niveaux international et régional telles que le Fonds monétaire international et la Banque mondiale sont invitées à inclure des dispositions dans leur évaluation des pays pour enquêter sur la situation des enfants et des jeunes par rapport aux impacts estimés du développement technologique. De telles dispositions pourraient être appliquées à travers les Cadres Stratégiques de Lutte contre la Pauvreté (CSLP/PRSP - *Poverty Reduction Strategy Papers*) qui permettent de procéder à des évaluations régulières des politiques et programmes macroéconomiques, structurels et sociaux des pays afin de guider la prise de décisions et l'approbation des prêts.

Les fora économiques et politiques régionaux

Les fora régionaux sont invités à mettre à leur agenda la protection des enfants dans les nouvelles technologies, particulièrement en ce qui a trait au développement d'actions de prévention et de protection transfrontalières (incluant les recherches conjointes, l'harmonisation des définitions légales et des lois, l'application des

and the developing international obligations of companies. Genève: Conseil International pour l'Étude des Droits Humains.

partenariats, le soutien mutuel dans la formation à travers divers secteurs, etc.). Il est aussi préconisé que les engagements régionaux sur les questions particulières en matière de télécommunications incluent des dispositions spécifiques pour des mesures de protection des enfants.

2. La coopération avec le secteur privé

La responsabilité

L'industrie des TIC et toutes ses composantes est invitée à participer en s'assurant que les droits des enfants sont incorporés et représentés dans le développement et le déploiement de leurs produits et services. Ces mesures sont encore plus nécessaires là où des produits visent les enfants et les jeunes en tant que principaux consommateurs.

La recherche et le développement

Les entreprises privées (et publiques) sont invitées à développer et à mettre en œuvre des politiques au sein desquelles la protection des enfants est une catégorie spécifique dans les premières évaluations des projets de recherche et de développement. Le développement de formules d'évaluation à cette fin nécessite une consultation multidisciplinaire afin de prendre en considération les problématiques physiques et psychologiques potentielles qui affectent les enfants et les jeunes. Les résultats de telles recherches doivent être mis à la disposition des groupes de la société civile concernés.

La production de logiciels

Les entreprises sont invitées à partager les ressources en faveur de la protection des enfants, ce qui inclut la création de logiciels abordables permettant de filtrer et de bloquer le contenu à caractère abusif et violent hors de la portée des enfants.

Les transactions financières

Les gouvernements sont invités à mettre en œuvre des politiques et des lois qui exigent des compagnies de cartes de crédit et des centres de traitement des transactions financières le signalement obligatoire à la police des transactions financières suspectes. Il est recommandé que les centres de traitement des transactions financières soient tenus de fournir et de surveiller les numéros des commerçants qui facilitent les transactions des entreprises clandestines. Ces agences sont invitées à ne pas traiter les paiements pour des images à caractère abusif et à trouver une manière de ne pas permettre le paiement à travers les « e-monnaies » (*e-gold*). Les gouvernements et le secteur privé sont invités à travailler ensemble pour s'assurer que les sources des paiements en ligne soient retrouvées.⁹⁹

⁹⁹ Petit, J.M. (23 décembre 2004). *Rights of the Child*. Report submitted by Mr Juan Miguel Petit, Special Rapporteur on the sale of children, child prostitution and child pornography. Édition avancée. E/CN.4/2005/78. Commission de l'Organisation des Nations Unies sur les Droits de l'Homme. Soixante et unième session. Item 13 à l'agenda provisoire.

Les lignes directes et les FSI

Les FSI sont invités à coopérer avec les lignes directes qui signalent le contenu à caractère abusif et illicite. La mise à la disposition de fonds et de ressources par le secteur privé pour soutenir les lignes directes est aussi conseillée, tout comme le développement d'un ensemble de directives et de protocoles pour leur usage à l'échelle internationale. Toutes les lignes directes doivent être obligées (à travers la réglementation) à adhérer à ces directives et protocoles (conçus pour protéger les enfants, pour décourager les groupes d'autodéfense et pour assurer un soutien psychosocial au personnel des lignes directes).

Les codes de conduite

Les entreprises impliquées dans le secteur des TIC sont invitées à développer et à mettre en œuvre des codes déontologiques au sein de leur structure interne et dans les opérations de leur entreprise qui se fondent sur la reconnaissance des droits de l'enfant. Les entreprises identifiées incluent les compagnies de téléphone et d'Internet, les FSI, les fabricants de logiciels, les concessionnaires d'ordinateurs les compagnies de cartes de crédit et les centres de traitement des transactions financières, les entreprises médiatiques et les cybercafés. Les FSI sont tout particulièrement invités à adopter une perspective internationale en reconnaissant les lois appropriées au-delà des juridictions prévalant à l'endroit où ils sont localisés.

Les produits et services

Les entreprises qui profitent de l'implication des jeunes dans les nouvelles TIC sont invitées à fournir des ressources techniques et financières pour s'assurer de l'utilisation sécuritaire de leurs produits. Par exemple, des informations éducatives et informationnelles devraient être fournies aux parents et enfants lors de l'achat d'ordinateurs personnels ou de téléphones portables, en plus de les doter de logiciels de sécurité « préinstallés ». La vérification de l'identité de l'utilisateur devrait être nécessaire à l'ouverture d'un compte de téléphone ou de d'autres technologies.

Les médias

Les entreprises médiatiques sont invitées à participer activement à la sensibilisation au sujet de la protection des enfants en rapport aux nouvelles technologies tout en formant et en sensibilisant les journalistes et les autres à ne pas re-exploiter les enfants et les jeunes dans les reportages.

3. Les initiatives en matière d'éducation

Porter attention à la demande

Les campagnes et programmes spécialisés d'éducation et de sensibilisation sont invitées à aborder la question de la demande pour des enfants à des fins d'exploitation et d'abus sexuels telle qu'elle se manifeste dans l'augmentation de la demande pour des images mettant en scène l'abus d'enfants qui sont distribuées via le cyberspace.

Les programmes détaillés

Il est recommandé que les programmes d'éducation et de sensibilisation visant à protéger les enfants incluent dans leur développement et leur mise en œuvre les conseils et le soutien multisectoriels. Les programmes devraient permettre une flexibilité pour mettre à jour les informations face aux changements rapides dans le développement des technologies et les tendances dans l'usage. Ces programmes devraient cibler les enfants, les parents, les enseignants, les gérants de cybercafés et l'ensemble de la communauté sur divers sujets, notamment sur la portée des préjudices potentiels, sur les tactiques pour des interactions sécuritaires et sur les techniques de prévention (les filtres, les blocs, etc.).

La participation des enfants et des jeunes

Les outils ciblant les enfants et les jeunes doivent être crédibles à leurs yeux et ils doivent reconnaître leur capacité à adopter des stratégies d'autoprotection. Le leadership des jeunes associés aux parlements des jeunes, aux comités des TIC et aux fora nationaux des jeunes est important pour faire comprendre les interactions en ligne aux parents et aux personnes-clefs dans l'entourage des enfants ainsi qu'aux enseignants, aux travailleurs sociaux et aux corps policiers. Les stratégies sont invitées à promouvoir le raisonnement critique chez les jeunes au sujet des communications en ligne. Alors qu'il faut encourager les services locaux, des guides pourraient être développés pour cartographier les sites recommandés et les services disponibles en ligne.

Le fossé entre les générations

Il est conseillé aux programmes enseignant des notions d'informatique de cibler les parents et les autres adultes afin qu'ils ne soient pas isolés, mais plutôt informés au sujet de l'utilisation que les jeunes font des nouvelles TIC. Bien que le niveau de compétence technique des jeunes puisse surpasser celui de leurs aînés, ils ont néanmoins besoin de soutien pour prendre des décisions en matière de sécurité.

Les cybercafés

Les stratégies nationales sont invitées à considérer les enfants et les jeunes qui ne sont peut-être pas en position de recevoir un soutien adéquat ou quelconque à travers leurs écoles ou familles. En particulier, il importe de reconnaître que les enfants peuvent accéder à l'environnement virtuel à partir non pas de leur maison ou de leur école, mais plutôt des endroits publics comme les cafés ou clubs Internet, là où il est essentiel qu'une supervision en termes de sécurité soit fournie et que des logiciels de filtrage ou de blocage soient installés. Des conseils et du soutien devraient être fournis aux enfants dans ces lieux.

La langue

Les outils d'éducation et de sensibilisation ne sont souvent disponibles qu'en anglais ou dans un nombre très limité de langues. Reconnaissant que plusieurs entreprises associées à cette industrie ont déjà investi massivement dans de tels outils, ils

doivent être encouragés davantage à soutenir le développement d'outils multilingues.

4. Les soins et le bien-être

Les normes

Développer des normes communes pour traiter et prendre soin des enfants et de la réhabilitation des contrevenants est primordial.

Les enquêtes

Les protocoles normalisés relatifs aux enquêtes sur l'abus sexuel d'enfants devraient incorporer systématiquement l'investigation de la production potentielle de matériel pornographique.

Les preuves

Le meilleur intérêt et les droits de l'enfant doivent avoir la priorité, même dans les cas où cela risque de prolonger le temps nécessaire pour poursuivre les contrevenants. Il est conseillé que les techniques de rassemblement des preuves prennent en compte non seulement les droits de l'enfant, mais aussi les différents impacts des différents types de crimes sexuels. Par exemple, les praticiens psychosociaux sont de plus en plus préoccupés par le risque que l'enregistrement vidéo d'un enfant déjà forcé à produire du matériel pornographique puisse accroître les séquelles occasionnées à l'enfant. Dans de tels cas, l'image existante de l'abus pourrait être considérée comme une preuve suffisante de l'abus de l'enfant.

Les images

Des recherches sont requises d'urgence afin de mieux comprendre les besoins thérapeutiques des enfants ayant été assujettis à la production de matériel pornographique, en notant le besoin d'aborder la question de l'impact sur leur bien-être de la prise des images et de la connaissance de la circulation à long terme des images dans le cyberspace.

La compensation et la réhabilitation

Il est conseillé que des mécanismes soient développés dans le but de fournir à l'enfant abusé à travers la production de matériel pornographique des options pour obtenir des compensations criminelles de la part de la ou des individu(s) responsable(s) des abus sexuels dont il a été la victime. Une enquête est nécessaire pour évaluer ce processus en tant que processus thérapeutique potentiel permettant d'assister les victimes à confronter leur abus.

5. La loi et les réformes légales

Les lois pénales nationales

Les gouvernements nationaux sont invités à concevoir et à mettre en œuvre des législations et à harmoniser leurs lois nationales afin de protéger les enfants contre tous les cybercrimes, incluant notamment la séduction, le leurre et le harcèlement (*stalking*) en ligne, l'exposition à du matériel illégal et inconvenant et toutes les actions en rapport à la pornographie mettant en scène des enfants (création, distribution, accès, téléchargement, possession ou incitation). Les gouvernements doivent s'assurer que les législations en matière de pornographie enfantine protègent tous les enfants âgés de moins de 18 ans, peu importe l'âge légal pour l'activité sexuelle. Un enfant âgé de moins de 18 ans ne devrait pas être considéré comme étant capable de consentir à son implication dans la pornographie, la prostitution ou le trafic. Les lois nationales doivent refléter ou surpasser les législations internationales existantes. L'harmonisation des lois nationales et transfrontalières doit inclure des actions pour définir formellement la pornographie mettant en scène des enfants au sein des lois et pour définir et rendre illégales les images à caractère abusif créées à partir de techniques virtuelles.

Les gouvernements qui ne l'ont pas encore fait sont invités à ratifier et à mettre en œuvre le Protocole additionnel relatif à la vente d'enfants, la prostitution des enfants et la pornographie mettant en scène des enfants et à adopter sa définition de la pornographie en tant qu'obligation minimale.¹⁰⁰ De la même manière, les gouvernements qui n'ont pas encore adopté et mis en œuvre intégralement l'Agenda pour l'action de Stockholm contre l'exploitation sexuelle à des fins commerciales sont invités à le faire.¹⁰¹ Là où cela s'applique, les gouvernements sont aussi encouragés à adopter et à ratifier les autres instruments internationaux pertinents, notamment la Convention sur la cybercriminalité du Conseil de l'Europe et sa position sur le matériel pornographique « virtuel » mettant en scène des enfants.¹⁰²

Les lois administratives nationales

Reconnaissant que les FSI offrent un service différent des entreprises de télécommunications traditionnelles, il est conseillé aux gouvernements de formuler et de mettre en œuvre des lois et des réglementations spécifiques aux FSI. En particulier, des lois sont nécessaires pour s'assurer que les FSI retirent ou empêchent

¹⁰⁰ Voir les recommandations du Rapporteur spécial : Petit, J.M. (23 décembre 2004). Rights of the Child. Report submitted by Mr Juan Miguel Petit, Special Rapporteur on the sale of children, child prostitution and child pornography. Édition avancée. E/CN.4/2005/78. Commission de l'Organisation des Nations Unies sur les Droits de l'Homme. Soixante et unième session. Item 13 à l'agenda provisoire.

¹⁰¹ La Déclaration de Stockholm et l'Agenda pour l'action contre l'exploitation sexuelle des enfants à des fins commerciales. (1996). Adoptée lors du Premier Congrès mondial contre l'exploitation sexuelle des enfants à des fins commerciales qui s'est tenu à Stockholm en Suède. 27-31 août.

¹⁰² Le Conseil de l'Europe. (2001). Convention on Cybercrime. Article 9. Budapest, 23. XI. 2001.

l'accessibilité au matériel illégal dont l'existence leur est connue. De plus, les lois devraient exiger une obligation minimale de surveillance de la part des FSI afin de prévenir toutes les actions associées à la pornographie infantile en ligne.

Les lois civiles nationales

En l'absence de toute législation, que ce soit au niveau international ou national, pour tenir le secteur privé responsable des violences commises contre les enfants, il est difficile pour les autorités responsables du maintien des lois de faire pression sur les entreprises pour qu'elles coopèrent pleinement à leurs enquêtes.¹⁰³ En tant que tel, les gouvernements sont invités à s'assurer que des lois existent, autant aux niveaux criminel que civil, pour tenir responsable ceux qui commettent des actes ou des omissions causant des torts à des enfants en raison de leur négligence. L'argent récolté à travers ces amendes ou la récupération des profits enregistrés ou les deux peut être utilisée pour assister les survivants.

Les lois internationales

Avec la création de la Cour pénale internationale, les gouvernements ont accès à un autre tribunal pour juger les crimes contre les enfants là où les infractions particulières ont des implications internationales. En tant que tel, les gouvernements sont invités à catégoriser le crime d'être impliqué (de quelconque manière) avec de la pornographie infantile en tant que crime contre l'humanité, relevant donc du principe de la juridiction universelle.

La coopération transfrontalière

Les litiges juridictionnels transfrontaliers demeurent un obstacle à l'application de solutions globales. Par exemple, les FSI sont sujets seulement aux lois de l'endroit où ils sont physiquement établis. En l'absence de réglementation locale et/ou de lois criminalisant la possession de matériel pornographique mettant en scène des enfants et sa distribution en ligne, les FSI peuvent faire circuler ce genre de matériel sans risquer d'être sanctionnés, même si le matériel peut être passible de poursuites dans la juridiction d'accueil. Les gouvernements du monde entier sont invités à concevoir des mécanismes pour traiter des questions de juridictions transfrontalières.

6. L'application des lois

Une révision de l'application des politiques portant sur les crimes commis contre les enfants en rapport aux nouvelles TIC est recommandée afin de toujours prioriser le bien-être de l'enfant. Il importe que les agences responsables du maintien des lois non seulement ciblent les contrevenants, mais aussi qu'elles cherchent activement à identifier et à localiser un enfant qui est soumis à la fabrication d'images abusives.

¹⁰³ Voir Redmond, P. (2003). *Transnational Enterprise and Human Rights: Options for standard setting and compliance*. 37 [International Lawyer](#). Page 69.

Les stratégies en matière d'application des lois sont encouragées à inclure les composantes suivantes :

Faire passer les victimes avant tout

Le bien-être des enfants qui ont survécu à ces crimes doit être une priorité dans les enquêtes. La protection d'un enfant doit l'emporter sur la poursuite des contrevenants. De la même façon, des ressources (humaines et financières) sont requises dans le but de s'assurer que des systèmes de coordination plus efficaces soient mis en place afin d'identifier et de localiser les victimes d'abus, et ensuite de leur fournir assistance et compensation. Dans le cadre des procédures judiciaires, le bien-être de la victime doit demeurer la priorité. En établissant la preuve, il ne doit pas être nécessaire pour une cour d'examiner chaque image d'une collection pour déterminer la culpabilité ou l'innocence d'un accusé.

La coopération

La coopération est nécessaire pour faciliter le partage d'expériences, des leçons apprises et des bonnes pratiques et pour assister les pays afin qu'ils adoptent des législations et des actions pour appliquer lois ciblées dans le but de mieux protéger les enfants en rapport aux nouvelles TIC. De plus grands efforts doivent être investis par les agences responsables du maintien des lois pour partager les techniques d'investigation et les méthodes d'identification.¹⁰⁴ Un exemple à imiter réside dans le partenariat entre Interpol et les corps policiers de l'Australie, du Canada, du Royaume-Uni et des États-Unis au sein du Groupe de travail virtuel international (*Virtual Global Taskforce*) pour prévenir et empêcher l'abus d'enfants dans toutes ses formes via l'Internet.

Encourager la spécialisation

La création d'unités policières spécialisées chargées de combattre le cybercrime est nécessaire de toute urgence. Ces unités ont besoin d'être équipées avec des moyens et de l'expertise technologiques, ainsi que du personnel versé dans les droits de l'enfant.¹⁰⁵ Les agences responsables du maintien des lois sont invitées à solliciter la collaboration des lignes directes et des FSI lorsqu'ils enquêtent sur des cas et qu'ils identifient des défis pour l'avenir. Dans ce contexte, les unités qui possèdent des bases de données d'images à caractère abusif doivent établir ou adhérer à des protocoles et à des directives stricts en ce qui a trait à leur accès et leur gestion.

¹⁰⁴ Groupe Save the Children Europe. (2004). [Position paper on child pornography and Internetrelated sexual exploitation of children](#). Bruxelles & Danemark : Groupe Save the Children Europe.

¹⁰⁵ Voir les Recommandations du Rapporteur spécial : [Rights of the Child](#). Report submitted by Mr Juan Miguel Petit, Special Rapporteur on the sale of children, child prostitution and child pornography. Édition avancée. E/CN.4/2005/78. Commission de l'Organisation des Nations Unies sur les Droits de l'Homme. Soixante et unième session. Item 13 à l'agenda provisoire.

Les poursuites judiciaires : Protégez l'enfant

En engageant des poursuites judiciaires contre des personnes qui ont exercé des sévices sexuels, il faut faire très attention à la manière dont les entrevues avec les enfants se déroulent afin de recueillir des preuves. Les spécialistes commencent à mieux comprendre qu'il y a un impact différent quand des images d'abus contre des enfants ont été produites. Le problème le plus menaçant est l'utilisation conjointe de l'appareil photo numérique et de l'internet, car ils réduisent les enfants au silence d'une manière bien plus intriguante que dans les cas où un enfant est abusé sexuellement sans pour autant que des images soient prises. Il faut repenser les procédés et répondre aux questions suivantes :

- Comment est-ce que les enfants sont mis au courant du fait que des images de leur abus aient été vues par d'autres personnes et qu'elles sont en possession de la police par exemple ?
- Est-il toujours nécessaire d'interroger un enfant quand il y a déjà des preuves irréfutables de ce qui s'est produit (comme ce qui est représenté dans les images) ?
- Dans quelles circonstances cela ne serait-il pas nécessaire ?
- Y a-t-il un besoin d'interroger l'enfant dans d'autres buts ? Par exemple, si d'autres enfants non identifiés sont censés avoir été impliqués ?
- Si c'est le cas, quand et comment faut-il le faire ?
- Comment peut-on changer les pratiques en vigueur afin de satisfaire les besoins spécifiques des enfants qui ont été les sujets d'images à caractère abusif et comment peut-on les aider à dire ce qui leur est arrivé

Source : Palmer, T. (janvier 2005). Abusive images: The impact on the child. ECPAT Newsletter. No. 49. Bangkok, Thaïlande : ECPAT International. pp.2-3.

7. La recherche

Un agenda détaillé

Un agenda de recherche multidisciplinaire est une priorité pour guider les développements urgents de stratégies de prévention et de protection détaillées traitant de tous les domaines affectant la sécurité et le bien-être des enfants en rapport aux nouvelles TIC. Les enquêtes ciblées nécessitent des ressources financières et autres rendues disponibles par les acteurs-clefs, soit les entreprises et les gouvernements. Ce programme de recherche est invité à relier les réseaux régionaux (incluant les universités et les centres de recherche) afin de partager les informations et les expériences.

La perspective de l'enfant

Il est recommandé que les objectifs des recherches se concentrent sur la perspective et l'expérience des enfants et des jeunes dans divers contextes, en enquêtant sur les facteurs qui amènent certains enfants à développer et à appliquer des mesures d'autoprotection astucieuses lorsqu'ils prennent part ou sont autrement affectés par

le monde virtuel alors que d'autres ne le font pas. En tant que tel, l'objectif est de prioriser la perspective de l'enfant même lorsque le travail continue à comprendre les contrevenants et les contrevenants potentiels (qui peuvent de plus en plus être des jeunes eux-mêmes).

Les études longitudinales

Les dispositions devraient établir un soutien et un engagement pour des recherches longitudinales portant sur les impacts des interactions virtuelles sur le développement personnel des enfants et des jeunes.¹⁰⁶

Le matériel préjudiciable

Il est nécessaire d'enquêter sur la relation entre les torts causés aux enfants et aux jeunes et leur propre accès et exposition à du matériel illégal et inconvenant dans le cyberspace. Ce genre de matériel inclut la pornographie mettant en scène des enfants et des adultes, la pornographie « virtuelle » ou la « pseudo » pornographie, et d'autre matériel fondé sur l'exploitation et la violence.

L'utilisation de la pornographie

Il importe d'enquêter sur l'utilisation par les adultes de matériel pornographique en rapport avec l'abus et l'exploitation sexuels d'enfants.

L'influence médiatique

Il importe d'enquêter sur les liens entre la violence sexuelle contre les enfants (dans tous les milieux) et le portrait dressé par les média et les publicités traditionnels des enfants et des jeunes en tant qu'objets sexuels.

¹⁰⁶ Le Projet COPINE (Combating Online Paedophile Networks in Europe) est un exemple de collaboration régionale en matière de recherche, avec un soutien multisectoriel. Son succès peut être observé dans les avancées réalisées en Europe pour faire face aux cybercrimes impliquant des enfants et des jeunes.

Voir le UK Children Go Online project. Livingstone, S., Bober, M. & Helsper, E. (avril 2005). *Inequalities and the Digital Divide in Children and Young People's Internet Use*. Royaume-Uni : London School of Economics. Département des Media et des Communications.

CONCLUSION

Les préjudices causés aux enfants et aux jeunes dans et à travers le monde virtuel constituent des actes bien réels de violence qui ont des conséquences dans le monde physique. Cette violence, allant de l'association à du matériel en ligne mettant en scène l'abus sexuel d'enfants à la cyber-intimidation (*cyber bullying*), émerge en raison ou suite à l'influence des nouvelles formes d'interactions sociales ayant lieu au sein d'un tout nouvel environnement, souvent connu sous le nom de cyberspace.

Alors que les gouvernements, les entreprises et la société civile planifient et poursuivent le développement d'une société mondiale de l'information, le cyberspace atteindra très bientôt encore beaucoup plus de personnes. Un plus grand nombre d'enfants et de jeunes sera dès lors exposé à ses risques à moins que des actions ne soient prises pour assurer une protection plus large à tous les endroits sur tous les fronts. Prévenir la violence contre les enfants et les jeunes dans le cyberspace demande de reconnaître la violence qui existe actuellement, d'agir contre elle, et de prendre la responsabilité de développer plus que des réponses ad hoc.

Toute une gamme d'acteurs ont la responsabilité et le devoir d'agir de façon à protéger les enfants et les jeunes : les gouvernements, les entités du secteur privé, les agences internationales, la société civile, les parents et les familles ainsi que les jeunes eux-mêmes. Plusieurs personnes et organisations reconnaissent leur responsabilité et travaillent actuellement en vue d'actions positives pour faire face à cette problématique. Cependant, l'approche adoptée reste fragmentée et souvent confinée à un territoire, ce qui entraîne le risque d'un accroissement exponentiel de la violence contre les enfants facilitée par la technologie aux quatre coins du monde. La collaboration et la coopération à travers les niveaux local, national et international sont instamment nécessaires.

Des actions efficaces devront être mises en place à travers l'ensemble des environnements physiques dans lesquels les enfants évoluent – dans les familles, les écoles, les institutions et les autres environnements – tout en prenant en compte l'influence propre de l'enfant sur le cyberspace et les autres nouvelles TIC. De plus, le caractère même de l'environnement virtuel tel que défini dans ce projet implique que les enfants et les jeunes peuvent être mieux informés sur plusieurs questions, ce qui inclut des sujets à propos desquels les adultes peuvent préférer qu'ils ne soient pas associés.

Bien sûr, les nouvelles TIC ne sont pas préjudiciables en soi. Pourtant, elles peuvent être utilisées de manières et à des fins qui n'étaient pas considérées dans leur

développement initial. La prévoyance ainsi que la planification et le développement de stratégies plus solides de la part des preneurs de décisions dans tous les secteurs aidera à faire face à ces utilisations. Ces individus et entités ont en effet la responsabilité de prendre en considération le bien-être des enfants, non pas en tant que consommateurs, mais plutôt en tant que titulaires de droits qui ont justement droit à la protection. Le Sommet mondial sur la Société de l'Information, à titre d'exemple, a un rôle important à jouer en centralisant la sécurité et les droits des enfants et des jeunes, alors que ses participants œuvrent en vue de réduire l'écart numérique entre les sociétés. L'inclusion d'un état d'esprit centré sur les enfants dans les structures de décision et de prise de décision fournirait alors une plus grande assurance de voir les enfants et les jeunes ne profiter que des bénéfices des nouvelles TIC et du cyberspace.

BIBLIOGRAPHIE

Ackman, D. (25 mai 2001). How Big Is Porn? Forbes.com. Extrait le 18 juillet 2005 du site, : <http://www.forbes.com/2001/05/25/0524pom.html>

Agence France-Presse. (8 août 2004). Hong Kong children top mobile phone ownership in Asia. Textually.org. Extrait du site, 14 avril 2005 : <http://www.textually.org>

Assemblée générale des Nations Unies. (16 décembre 1966). Pacte relatif aux droits économiques, sociaux et culturels. Res. 2200 A (XXI).

Assemblée générale des Nations Unies. (1989). Convention relative aux droits de l'enfant. Res. 44/25, Annexe 44, Assemblée générale. Supp. (No. 49).

Assemblée générale des Nations Unies. (2000). Protocole additionnel relatif à la vente d'enfants, la prostitution des enfants et la pornographie mettant en scène des enfants. A.G. Res. 54/263, Annexe II, 54 UN GAOR Supp. (No. 49) , UN Doc. A/54/49, Vol. III. Entrée en vigueur le 18 janvier 2002.

Astrom, P. (2004). Beyond All Tolerance: Child Pornography on the Internet. Save the Children Suède.

Azaola, E. (2000). Stolen Childhood : Girl and Boy Victims of Sexual Exploitation in Mexico. DIF, UNICEF and CIESAS.

Beddoe, C. & Ferran, L. (Ed.s). (décembre 2003). Situational Analysis Studies on Child Sex Tourism in Tourist Destinations of India, Nepal and Sri Lanka. Bangkok : ECPAT International.

Bell, I. & Pickar, A. (2004). Trafficking in children for sexual purposes: Country report, Czech Republic. O'Briain, M. (Ed.). The Joint East West research project on trafficking in children for sexual purposes in Europe : the sending countries (Trafficking II). Amsterdam: ECPAT Law Enforcement Group.

Bergner, D. (23 janvier 2005). The Making of a Molester. *The New York Times Magazine*. Extrait en janvier 2005 du site : <http://www.nytimes.com/2005/01/23/magazine/23PEDO.html?ex=1107544306&ei=1&en=0cbd4f657910b350>

Bhat, A. (2004). Report on Laws and Legal Procedures Concerning the Commercial Sexual Exploitation of Children in India. Bangkok : ECPAT International.

- Budde, P. (2005). 2005 - Africa Telecoms, Mobile and Broadband. Overview and Company Profiles report : Executive Summary. Australie : Paul Budde Communication. Extrait du site, 2 avril 2005 : <http://www.budde.com.au/publications/annual/africa/africa-overviews-summary.html>
- Burke, J., Gentleman, A. & Willan, P. (1 octobre 2000). British link to 'snuff' videos. *The Observer*. Extrait du site, 4 août 2005 : http://observer.guardian.co.uk/uk_news/story/0,,375883,00.html
- Business Insights. (2003). Online Adult Entertainment. Reuters. Extrait du site, 18 juillet 2005 : <http://www.globalbusinessinsights.com/rbi/report.asp?id=rbtc0055>
- Campbell, M.A. (2005). Cyber bullying: An old problem in a new guise? Australian Journal of Guidance and Counselling. 15. pp.68-76.
- Carr, A. (avril 2004). Internet Traders of Child Pornography and other Censorship Offenders in New Zealand. Wellington, Nouvelle-Zélande : Département des Affaires intérieures / Te Tari Taiwhenua.
- Carr, J. (2004). Child abuse, child pornography and the Internet. Royaume-Uni : NCH.
- Carr, J. (juillet 2004). Internet safety must be a priority. ECPAT Newsletter. Bangkok : ECPAT International. 48. pp.3-4.
- Casa Alianza & ECPAT International. (2001). Investigation on the Trafficking, Sex Tourism, Pornography and prostitution of Children in Central America and Mexico. Casa Alianza & ECPAT International.
- Chan, P. (20 avril 2002). Why Asia is still bullish about wireless. *Business Times*.
- ChildLine. (juin 2005). Children talking to ChildLine about the Internet. Document d'information. Royaume-Uni : ChildLine.
- China Times. (1 juillet 2005). Taipei. Extrait du site, août 2005 : http://www.tol.com.tw/CT_NS/
- Collins, P. (2005). Child Sexual Abuse and the Paraphilias. Dans Medical and Legal Aspects of Child Sexual Exploitation. Cooper, S., Estes, R., Giardino, A., Kellogg, N. & Vieth, V. (Ed.s). Saint Louis: GW Medical Publishing.
- Colman, E. (26 novembre 2003). Children 'act out' net porn images. *The Australian*. Extrait du site, 27 novembre 2003 : <http://www.theaustralian.news.com.au/>

- Conseil de l'Europe. (2001). Convention sur la Cybercriminalité. Article 9. Budapest, 23. XI. 2001.
- Conseil de l'Europe. (2004). Organised crime situation report 2004: Focus on the threat of cybercrime. Summary. Strasbourg: Direction générale des Affaires juridiques, Conseil de l'Europe.
- Conseil de l'Europe. (2005, sous presse). Organised crime situation report 2005. Rapport provisoire. Strasbourg: Direction générale des Affaires juridiques, Conseil de l'Europe.
- Conseil International pour l'Étude des Droits Humains (2002). Beyond Voluntarism: Human rights and the developing international obligations of companies. Genève. Conseil International pour l'Étude des Droits Humains.
- Cooper, S. (2005). Medical Analysis of Child Pornography. Dans Medical and Legal Aspects of Child Sexual Exploitation. Cooper, S., Estes, R., Giardino, A., Kellogg, N. & Vieth, V. (Ed.s). Saint Louis: GW Medical Publishing.
- Déclaration de Stockholm et l'Agenda pour l'action contre l'exploitation sexuelle des enfants à des fins commerciales. (1996). Adoptée lors du Premier Congrès mondial contre l'exploitation sexuelle des enfants à des fins commerciales qui s'est tenu à Stockholm en Suède. 27-31 août.
- Deibert, R.J. & Villeneuve, N. (2003). Firewalls and Power: An Overview of Global State Censorship of the Internet. Dans Klang, M. & Murray, A. (Ed.s). Human Rights in the Digital Age. Glasshouse Press.
- Denizet-Lewis, B. (30 mai 2004). Friends With Benefits and the Benefits of the Local Mall. *The New York Times Magazine*. Extrait du site, juin 2005 : <http://www.nytimes.com/2004/05/30/magazine/30NONDATING.html?pagewanted=1&ei=5007&en=b8ab7c02ae2d206b&ex=1401249600&partner=USERLAND>
- ECPAT International. (2005). Table ronde sur la violence contre les enfants dans le cyberspace s'étant tenue à Bangkok, Thaïlande. 12-13 juin.
- Egenfeldt-Nielsen, S. & Heide-Smith, J. (2004). Playing With Fire: How do computer games influence the player? Suède : The International Clearinghouse on Children, Youth and Media. Nordicom. Université de Göteborg.
- Engagement Mondial de Yokohama de 2001. (2001). Adopté lors du Second Congrès mondial contre l'exploitation sexuelle des enfants à des fins commerciales qui s'est tenu à Yokohama, Japon. 17-20 Décembre. (Réitérant la Déclaration de Stockholm et l'Agenda pour l'action. 1996).

- Finkelhor, D., Mitchell, K., & Wolak, J. (juin 2000). Online Victimization: A Report on the Nation's Youth. Etats-Unis : National Center for Missing and Exploited Children.
- Friesen, J. (22 avril 2005). Ex-boyfriend, naked photos create web of woe for girl. *The Globe and Mail*. Toronto. Canada. Extrait du site : <http://theglobeandmail.ca/servlet/story/RTGAM.20050422.wxteen0422/BNStory/National/>
- Groupe Save the Children Europe. (2004). Position paper on child pornography and Internet related sexual exploitation of children. Bruxelles & Danemark : Groupe Save the Children Europe.
- Heimbach, M.J. (1 mai 2002). Internet Child Pornography. Prepared Statement. Congressional Testimony Before the Subcommittee on Crime, Terrorism, and Homeland Security, Committee on the Judiciary. United States House of Representatives. Extrait du site, 1 juillet 2005 : <http://www.fbi.gov/congress/congress02/heimbach050102.htm>
- Howe, A. (23 juin 2005). Proceedings of the Standing Senate Committee on Legal and Constitutional Affairs. Issue 17. Preuves du 23 juin 2005. Ottawa, Canada. Extrait du site : http://www.parl.gc.ca/38/1/parlbus/commbus/senate/Com-e/lega-e/17evb-e.htm?Language=E&Parl=38&Ses=1&comm_id=11
- Internet Filter Review. (2003). Internet Pornography Statistics. Internet Filter Review. Extrait du site, août 2005 : <http://Internet-filter-review.toptenreviews.com/Internet-pornography-statistics.html>
- Internet Watch Foundation. (25 juillet 2005). Record breaking 6 months for Internet Watch Foundation. Communiqué de presse. Royaume-Uni : IWF. Extrait du site : <http://www.iwf.org.uk/media/news.134.htm>
- InternetWorldStats.com. (2005). Internet Usage in Asia: Internet Users & Population Statistics for 35 countries and regions in Asia. Miniwatts International. 2005. Extrait du site, 24 mars 2005 : <http://www.internetworldstats.com/stats3.htm>
- I-Safe. Cyber Bullying Statistics. I-Safe. Gouvernement des États-Unis. Extrait du site, avril 2005 : <http://www.isafe.org/>
- Jones, T. (2005). Internet Pedophilia. Dans Medical and Legal Aspects of Child Sexual Exploitation. Cooper, S., Estes, R., Giardino, A., Kellogg, N. & Vieth, V. (Ed.s). Saint Louis: GW Medical Publishing.
- Jones, V. (juin 2003). Position paper on child pornography and Internet-related sexual exploitation of children. Bruxelles :Groupe Save the Children Europe.

- Jones, V. (10-11 décembre 2003). International Initiatives to Protect Children from Sexual Exploitation and Abuse. Concept Paper for the Fifth European Union Human Rights Forum. Rome. Extrait du site, 16 mai 2005 : http://www.redbarnet.dk/Files/Files/Filer/sexuel_t_misbrug/ConceptPaper_EUHumanRightsForum_dec2003.doc
- Kioka, Y. (mars 2003). Dating Sites and the Japanese Experience. Japan: National Police Agency National Police Agency. Extrait du site, juillet 2005 : <http://www.iajapan.org/hotline/2003mobilepro-en.html>
- Korea Times, The. (8 juin 2005). Adult Content Spreads Fast Over Internet. République de Corée. Extrait du site, juin 2005 : <http://www.mic.go.kr/index.jsp>
- Krone, T. (avril 2005). International police operations against online child pornography. Trends & Issues in crime and criminal justice. 296. Australian Institute of Criminology. Extrait du site : <http://www.aic.gov.au/publications/tandi/>
- Leishman, J. (10 octobre 2002). Cyberbullying. CBC News. Extrait du site, 22 juillet 2005 : http://www.cbc.ca/news/background/bullying/cyber_bullying.html
- Lenhart, A., Madden, M. & Hitlin, P. (2005). Teens and Technology: Youth are leading the transition to a fully wired and mobile nation. Washington: Pew Internet & American Life Project.
- Leth, I. (2005). Child Sexual Exploitation From a Global Perspective. Dans Medical and Legal Aspects of Child Sexual Exploitation. Cooper, S., Estes, R., Giardino, A., Kellogg, N. & Vieth, V. (Ed.s). Saint Louis: GW Medical Publishing.
- Livingstone, S., Bober, M. & Helsper, E. (avril 2005). Inequalities and the Digital Divide in Children and Young People's Internet Use. Royaume-Uni : London School of Economics. Département des Media et des Communications.
- Mainichi Daily News. (2 août 2005). Japan recruits romantic otaku geeks to revive economy. *Mainichi Daily News*. Extrait du site, 4 août 2005: <http://mdn.mainichi-msn.co.jp/waiwai/news/20050802p2g00m0dm015000c.html>
- Manzi, G.S. (juillet 2004). A challenge for the real world. ECPAT Newsletter. Bangkok : ECPAT International. 48. pp.1-3.
- McCullagh, D. (22 mars 2004). The battle over triple 'x'. CNET News.com. Extrait du site, 28 avril 2005 : http://news.com.com/The+battle+over+triple+x/2010-1026_3-5176611.html

- Morris, S. (10 octobre 2003). The victim's story. The Guardian Unlimited. Extrait du site, 11 octobre 2003 : <http://www.guardian.co.uk/child/story/0,7369,1059930,00.html>
- Miniwatts International. (2005). Internet Usage Statistics - The Big Picture: World Internet Users and Population Stats. Miniwatts International Ltd. Extrait du site, 24 mars 2005 : <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>
- Miyazaki, T. (2005). Recent report of Internet trouble in Japan. Internet Museum in Japan. Pr sentation. Tokyo.
- Muhammad, T. (juillet 2004). Danger for children at Pakistan's cafes. ECPAT Newsletter. Bangkok : ECPAT International. 48. pp.5-6.
- Nakamura, A. (5 juin 2004). Killing stokes fears over impact of Net. *The Japan Times*. Extrait du site, 2 mai 2005 : <http://202.221.217.59/print/news/nn06-2004/nn20040605a5.htm>
- NCH. (2002). 1 in 4 children are the victims of 'on-line bullying'. Royaume-Uni : NCH.
- NECTEC. (2005). Tha lande. Extrait du site, mai 2005 : <http://www.nectec.or.th>
- Netsafe. How is grooming different online? NetSafe: The Internet Safety Group. Extrait du site, juillet 2005 : <http://www.netsafe.theoutfitgroup.co.nz>
- New Zealand Press Association. (19 juillet 2005). Praise for child-porn jail sentence. Extrait du site, 22 juillet 2005 : <http://www.stuff.co.nz/stuff/0,2106,3349537a10,00.html>
- O'Briain, M., van den Borne, A. & Noten, T. (Ed.s) (2004). Joint East West research on Trafficking in Children for Sexual Purposes in Europe: The Sending Countries. Programme against Trafficking in Children for Sexual Purposes in Europe. Amsterdam: ECPAT Law Enforcement Group.
- O'Connell, R. (2003). A Typology of Cyberexploitation and On-line Grooming Practices. Royaume-Uni : Cyberspace Research Unit, University of Central Lancashire.
- O'Connell, R., Price, J., & Barrow, C. (f vrier 2004). Emerging trends amongst Primary School Children's use of the Internet. Royaume-Uni : Cyberspace Research Unit. University of Central Lancashire.

- O'Connell, R., Price, J., & Barrow, C. (2004). Cyber Stalking, Abusive Cyber sex and Online Grooming: A Programme of Education for Teenagers. Royaume-Uni : Cyberspace Research Unit, University of Central Lancashire.
- OMS. (2003). World Report on Violence and Health. Genève : Organisation mondiale de la Santé.
- Palmer, T. avec Stacey, L. (février 2004). Just one click: Sexual abuse of children and young people through the Internet and mobile phone technology. Royaume-Uni : Barnardo's.
- Palmer, T. (janvier 2005). Abusive images: The impact on the child. ECPAT Newsletter. 49. Bangkok, Thaïlande : ECPAT International. pp.2-3.
- Palmer, T. (2005, sous presse). Behind the Screen: Children Who Are the Subjects of Abusive Images.
- Patterson, M. (22 mai 2005). On a sordid trail. *The Star-Ledger*. New Jersey. p.1. Extrait du site, 25 mai 2005 : <http://www.nj.com/news/ledger/index.ssf?base/news-0/1116737473322180.xml&coll=1>
- Petit, J.M. (25 juin 2005). Online Bankers. *The Economist*. Extrait du site, 2 juillet 2005 : http://www.economist.com/printedition/displaystory.cfm?story_id=3959367
- Petit, J.M. (23 décembre 2004). Rights of the Child. Rapport soumis par M. Juan Miguel Petit, Rapporteur spécial sur la vente d'enfants, la prostitution d'enfants et la pornographie mettant en scène des enfants. Édition avancée. E/CN.4/2005/78. Commission de l'Organisation des Nations Unies des droits de l'homme. Soixante et unième session. Élément 13 à l'agenda provisoire.
- Philippine Daily Inquirer. (23 janvier 2005). 19 girls rescued from cyber exploitation. *Philippine Daily Inquirer*. p.19.
- Philipson, S. (juillet 2004). Credit cards: Room for action against criminals. ECPAT Newsletter. Bangkok : ECPAT International. 48. p.4.
- Phnom Penh Post. (6-19 juin 2003). Violent and Child Pornography widespread. *Phnom Penh Post*. Vol. 12. No. 12. p.5.
- Quayle, E. & Taylor, M. (sous presse). Young people who sexually abuse: The role of the new technologies. Dans Erooga, M. & Masson, H. (Ed.s) Young people who sexually abuse: The role of the new technologies. Oxford: Routledge.
- Ray, C. (novembre 2004). Protecting Our Children Online Roundtable. Présentation par l'Ambassadeur des Etats-Unis au Cambodge. Hong Kong

- Redmond, P. (2003). Transnational Enterprise and Human Rights: Options for standard setting and compliance. 37 International Lawyer 69.
- Salas, J.M. & Campos, A. (2004). Commercial Sexual Exploitation and Masculinity: A qualitative regional study of males from the general population. Résumé des résultats. BIT-IPEC. Extrait du site, août 2005 : http://www.ilo.org/public/english/standards/ipecc/publ/download/2004_csec_masc.pdf
- Shine, K. (31 juillet 2003). Predators' chatroom trap for teens. The Australian. Extrait du site, 2 août 2003 : <http://www.theaustralian.news.com.au>
- Sous-groupe contre l'Abus et l'Exploitation sexuels des Enfants. (2005). 'Paedophilia': Dans Towards a shared understanding of terminology referring to the sexual abuse and exploitation of children. Genève: NGO Group for the Convention on the Rights of the Child.
- Stanley, J. (2001). Child abuse and the Internet. Child Abuse Prevention Issues. 15. Summer. Extrait du site, 18 juillet 2005 : <http://www.aifs.gov.au/nch/issues/issues15.html>
- Stokes, P. (18 août 2000). Teenage victim of phone bullies died clutching mobile. *The Telegraph*. Royaume-Uni. Extrait du site, 1 mai 2005 : <http://www.telegraph.co.uk/news/main.jhtml?xml=/news/2000/08/19/ndani19.xml>
- Taylor, M. (2003). Creating a Global Agenda to Combat Child Pornography. Etats-Unis : International Centre for Missing & Exploited Children.
- Taylor, M. and Quayle, E. (2003). Child Pornography – An Internet Crime. Hove and New York : Brunner-Routledge.
- Taylor, M. & Quayle, E. (2005). Abusive images of children. Dans Medical and Legal Aspects of Child Sexual Exploitation. Cooper, S., Estes, R., Giardino, A., Kellogg, N. & Vieth, V. (Ed.s). Saint Louis: GW Medical Publishing.
- Tesco Mobile & NCH. (2005). Putting U in the picture: Mobile bullying survey 2005. Royaume-Uni : Tesco Mobile & NCH.
- Toronto Star, The. (23 mai 2005). Editorial: New tools needed to fight child porn. *The Toronto Star*. Canada.
- Trinidad, A.C. (2005). Child Pornography in the Philippines. Manille, Philippines : UP Center for Integrative and Development Studies (UP CIDS-PST) et l'UNICEF.

- Visa International. (13 décembre 2004). Visa Advances the Fight Against Internet Child Pornography. Communiqué de presse. Hong Kong: Visa. Extrait du site : http://www.visa-asia.com/ap/sea/mediacenter/pressrelease/NR_HK_131204.shtml
- UNICEF. (2004). The State of the World's Children 2005: Childhood Under Threat. UNICEF.
- Wagner, J. (18 juillet 2005). States Tackle Unsavory E-Mails. Internetnews.com. Extrait du site, 25 juillet 2005 : <http://www.Internetnews.com/xSP/article.php/3520906>
- Wallace, N. (26 novembre 2003). Net helps children start sex attacks. *The Sydney Morning Herald*. Extrait du site, 27 novembre 2003 : <http://www.smh.com.au/>.
- Watson & Lefeuer. (2005). Understanding the Impacts of Pornography on Adults and Children. Dans Medical and Legal Aspects of Child Sexual Exploitation. Cooper, S., Estes, R., Giardino, A., Kellogg, N. & Vieth, V. (Ed.s). Saint Louis: GW Medical Publishing.
- Watts, J. (31 mars 2005). Harsh reality of China's fantasy craze. Guardian Unlimited. Extrait du site, 1 avril 2005 : <http://www.guardian.co.uk/online/news/0,12597,1448800,00.html>
- Wilson, D. & Andrews, C. (novembre 2004). Internet traders of child pornography and other censorship offenders in New Zealand: Updated statistics. Wellington, Nouvelle-Zélande: Département des Affaires intérieures.
- Wolak, J. Mitchell, K. & Finkelhor, D. (2003). Internet Sex Crimes Against Minors: The Response of Law Enforcement. Etats-Unis : National Center for Missing and Exploited Children.
- Wolak, J., Finkelhor, D., & Mitchell, K. (2004). Internet-initiated Sex Crimes against Minors: Implications for Prevention Based on Findings from a National Study. Journal of Adolescent Health. 35. 424.e11-424.e20.
- Wolak, J., Finkelhor, D. & Mitchell, K. (2005). Child-Pornography Possessors Arrested in Internet-Related Crimes. Etats-Unis : National Center for Missing and Exploited Children.
- Wolak, J., Finkelhor, D. & Mitchell, K. (2005, sous presse). The Varieties of Child Pornography Production. Etats-Unis : Crimes Against Children Research Center, Université du New Hampshire.

GLOSSAIRE

adresse IP (Internet Protocol address)

Une série de 32 chiffres binaires utilisés pour représenter un ordinateur sur l'Internet. Le format de l'adresse est précisé par le Protocole Internet et apparaît souvent sous forme de nombres séparés par des points (par exemple, 111.22.3.444). Lorsqu'un ordinateur est branché sur l'Internet via un FSI, il reçoit normalement une adresse IP temporaire, bien que plusieurs appareils soient munis d'une adresse fixe ou statique. Un nouveau format d'adresse IP est actuellement en place à certains endroits.

avatar

Une représentation (une image, un icône ou un personnage) souvent prise par les utilisateurs d'ordinateur lors de ses interactions avec d'autres personnes en ligne. Prendre l'identité d'un avatar comme personnage est fréquent lors des jeux de rôle en ligne.

babillard électronique (bulletin board - BBS)

Les babillards électroniques, aussi appelés fora de discussion (*newsgroups*) ou groupes de discussion, sont des fora de communications électroniques qui affichent des messages et des articles sur un même thème ou sujet. Ils fonctionnent de la même manière que les courriers électroniques (voir courriel), mais les messages sont affichés sur un serveur de nouvelles où tous les participants peuvent les consulter. Les utilisateurs contribuent en lisant les messages et en y répondant.

blog ou cybercarnet

Un « *web log* » (ou *blog*) est une page sur le *Web* (voir plus bas) qui contient des informations accessibles au public, sur laquelle des individus peuvent ajouter leur contribution, et qui prend habituellement la forme d'un journal personnel (ou *log*). Même les journaux accessibles en ligne contiennent maintenant des *blogs* qui permettent aux lecteurs d'afficher leurs commentaires.

console de jeux (games console)

Un dispositif utilisé pour jouer à des jeux électroniques, particulièrement à des jeux vidéo. Le joueur interagit avec le jeu à l'aide d'un dispositif portatif. Les nouvelles consoles portatives permettent aux joueurs de se brancher directement sur l'Internet.

courrier électronique ou courriel (*email*)

Le courrier électronique est un outil qui permet à un individu d'envoyer un message (un courrier électronique) via un réseau de communications comme l'Internet à destination de la boîte de messagerie électronique d'un autre usager.

cryptage (*encryption*)

Un processus qui permet de convertir les données dans un format ou un code qui ne peut être lu ou accédé par un humain ou un ordinateur qu'avec les clés qui servent à le décoder.

cyberspace (*cyberspace*)

L'univers « virtuel » partagé entre les réseaux d'ordinateurs à travers le monde. Le terme a été inventé en 1984 par William Gibson dans son roman *Neuromancer*, et il est maintenant utilisé pour définir l'espace informationnel mondial. D'une certaine manière, les conversations téléphoniques, les discussions sur les sites de conversation sur Internet, les communications entre ordinateurs et les transactions aux guichets automatiques ont tous lieu dans le cyberspace. Voir réalité virtuelle.

filtre (*filter*)

Un mécanisme qui élimine ou bloque l'accès à certains documents. La plupart des logiciels de sécurité pour les enfants comme le *CyberPatrol* et le *Net Nanny* utilisent un filtre. Le programme peut être conçu pour fonctionner sur un seul ordinateur ou sur un réseau d'ordinateurs.

fora de discussion/ de nouvelles (*newsgroups*)

Un forum en ligne ou un groupe de discussion. Il existe des milliers de fora de discussion sur l'Internet qui traitent de toute une gamme de sujets. Voir babillard électronique

fournisseur de Services Internet (FSI - *Internet service provider - ISP*)

Une entreprise commerciale qui fournit un accès à l'Internet, habituellement contre un montant d'argent, ou une entreprise qui fournit des services Internet comme des sites Internet ou le développement de sites Internet.

en ligne (*online*)

L'expression « en ligne » est utilisée lorsqu'un ordinateur ou un autre dispositif est branché sur un réseau comme l'Internet. En ligne est l'antonyme d'hors ligne.

Internet (la toile)

Un réseau mondial composé de centaines de milliers de réseaux d'ordinateurs raccordés. Les réseaux participant utilisent une série de protocoles communs et partagent un schéma d'adresse commun. L'Internet facilite la transmission de courriers électroniques, de dossiers et d'autres informations entre des ordinateurs. Il

a été créé au départ par le Département de la Défense des Etats-Unis pour l'armée américaine dans les années 1960 (ARPANET).

joueur (*gamer, gaming*)

Une personne qui joue à un jeu en ligne ou à un jeu électronique

le Web, la toile ou www (*World Wide Web*)

Un système basé sur des hypertextes qui permet de trouver et d'accéder à des données sur l'Internet. Le système a été créé par des chercheurs du Laboratoire européen pour la physique des particules (CERN). Le *Web* affiche des documents, appelées des sites ou pages Internet, qui peuvent être reliées à d'autres documents ou à des systèmes d'informations. Les éléments sur le Web sont identifiés par leur adresse universelle (*URL - Uniform Resource Locators*) et peuvent être trouvés à l'aide d'un navigateur (voir navigateur). Le *Web* constitue une partie de l'Internet, et ce ne sont pas tous les serveurs sur l'Internet qui font partie du *Web*.

logiciels d'échange de personne à personne (*peer-to-peer - P2P*)

Un logiciel d'échange de personne à personne permet de transmettre des données directement d'un ordinateur à un autre sans avoir recours à un intermédiaire. (Par le passé, si un individu voulait qu'un document soit disponible pour être téléchargé par d'autres personnes, il devrait le placer sur un serveur tierce et les autres personnes devaient se rendre sur ce serveur pour y avoir accès). Les logiciels d'échange de personne à personne sont devenus un moyen populaire pour permettre aux utilisateurs d'ordinateurs de partager leurs dossiers musicaux et d'autres genres de matériel généralement sans avoir à payer de redevances à ceux qui possèdent les droits d'auteurs.

messagerie instantanée (*MI - instant messaging - IM*)

Un service de communications textuelles semblable aux sites de conversation sur Internet. La différence-clé réside dans le fait que les sites de conversation sur Internet sont généralement des espaces publics dont l'accès est ouvert à tous, alors que les systèmes de MI sont généralement établis sur la base d'une « liste d'amis » ou un autre type de liste de personnes qui ont été sélectionnées par l'utilisateur. Seules les personnes sur cette liste peuvent communiquer avec l'utilisateur, ce qui fait que l'utilisateur a le contrôle sur les personnes avec qui il ou elle communique. Les communications via un logiciel de MI sont aussi possibles avec du son (une voix) et des images. Voir **VOIP**

navigateur (*browser*)

Les navigateurs sont des logiciels servant à localiser et à afficher des fenêtres sur le *Web* (des sites Internet). *Microsoft Internet Explorer* est le navigateur le plus connu. D'autres navigateurs incluent *Netscape Navigator*, *Mozilla Firefox* et *Opera*. Voir *Web*.

réalité virtuelle (*virtual reality*)

Une simulation interactive d'immersion à l'aide d'images et de scènes réelles ou imaginaires. Certains programmes d'ordinateur – particulièrement les jeux – créent un espace spécial qui ressemble à la réalité physique d'une certaine manière, mais qui la défie d'une autre. Certains de ces espaces peuvent sembler très réels, d'où l'appellation « réalité virtuelle ». Voir cyberspace.

réseau de troisième génération (3G - *third-generation networks*)

La prochaine génération de réseau de téléphonie sans fil. Parce que la capacité des réseaux 3G est plus proche de celle du service à large bande (*broadband*), elle permet aux usagers de partager une plus grande quantité d'informations et de matériel (notamment des vidéos, des photos et de la musique) qu'il aurait été jugé pratique de le faire auparavant à partir des anciens réseaux de téléphones portables.

réseau fédérateur (*backbone*)

L'infrastructure à travers laquelle une grande quantité de données est transmise au sein et entre les réseaux. Plusieurs réseaux fédérateurs soutiennent le cyberspace mondial.

réseau Usenet

La partie de l'Internet où les fora de discussions sont localisés.

service à large bande (*broadband*)

Un canal de transmission numérique à haute vitesse doté d'une grande capacité permettant un accès plus rapide à l'Internet. Il permet un échange plus rapide de documents plus volumineux tels que des vidéos ou d'autres types de données.

sites de conversation sur Internet (*chat room*)

Des sites de rencontre « virtuels » où des individus peuvent communiquer en s'échangeant des messages entre eux (en conversant ou en « clavardant ») en temps réel. La plupart des sites de conversation sur Internet se concentrent sur un thème particulier, mais certains d'entre eux sont plus généraux et sont créés en tant que fora où les individus peuvent rencontrer d'autres personnes.

Certains sites de conversation sur Internet sont identifiés en tant qu'environnements tridimensionnels où les visiteurs peuvent choisir un avatar (voir avatar) qui les représente. Au début, tous les sites de conversation sur Internet se trouvaient sur un système Internet de conversation par relais (Voir ICR). Plusieurs sites du genre sont encore localisés sur un canal ICR, bien que la plupart se trouvent maintenant sur un site disponible sur le *Web*.

stéganographie

Les méthodes pour cacher des messages dans des données. Sur un site Internet, par exemple, un message stéganographique peut être caché dans une photographie. Un

programme spécial ou une clef est nécessaire pour avoir accès ou trouver le contenu caché

système Internet de conversation par relais (ICR - Internet Relay Chat - IRC)

Une forme de communication instantanée via Internet, semblable aux services de messagerie instantanée. Le système est principalement conçu pour les communications en groupe dans des fora de discussion appelés des canaux. Il permet également les communications un à un. La supervision des discussions sur le système ICR peut être très difficile. Voir site de conversation sur Internet.

système de jeu en réseau à plusieurs (Multi-User Dimensions - MUD)

Ce type de jeu consiste en un programme d'ordinateur qui permet à de multiples joueurs de se brancher simultanément via un serveur Internet afin de participer ensemble à un jeu ou à une activité. Certains programmes MUD permettent d'avoir des discussions dans des fora de conversation alors que d'autres engagent les joueurs dans des jeux de rôle.

Telnet

Une technologie permettant d'accéder un ordinateur à distance. Le Telnet permet à l'utilisateur d'accéder à n'importe quel dossier ou programme sur un ordinateur à distance, et d'exécuter des commandes comme s'il était assis devant cet ordinateur. Telnet peut faciliter le fonctionnement des systèmes de jeux en réseau à plusieurs. Voir système de jeux en réseau à plusieurs

Voix sur IP (VoIP - Voice over Internet Protocol)

La technologie associée aux passerelles de voix sur IP permet aux individus de faire des appels en utilisant un accès à bande large au lieu d'une ligne téléphonique traditionnelle. Dépendant du type de service offert, l'utilisateur peut contacter soit n'importe qui ou soit les personnes qui utilisent ce même service.

Pour plus d'informations sur les termes reliés aux nouvelles technologies, veuillez consulter les sites :

- * www.netdictionary.com, www.webopedia.com
- * www.unesco.org/education/educprog/lwfi/doc/portfolio/definitions.htm
- * www2.fhs.usyd.edu.au/arrow/isd/Resources/Dictionary.htm

APPENDICE II

RÉUNION DES SPÉCIALISTES

Ce rapport se fonde sur les réflexions partagées par un groupe de personnes de plusieurs disciplines et pays qui a été rassemblé par ECPAT International pour faire le point sur les problématiques liées à la violence contre les enfants dans le contexte des nouvelles technologies. La réunion de deux jours sur la Violence contre les Enfants dans le Cyberspace s'est tenu à l'initiative d'ECPAT International à Bangkok en Thaïlande les 12 et 13 juin 2005, grâce au soutien généreux de la Fondation Oak.

La réunion a soutenu l'initiative d'ECPAT International pour s'assurer que l'Étude plus large de l'Organisation des Nations Unies sur la violence à l'égard des enfants soulignait l'importance grandissante et l'accroissement potentiel de la violence faite contre les enfants en rapport à l'environnement virtuel, ou le cyberspace. Les sujets de discussion qui ont particulièrement aidé à développer la structure de ce rapport ont tourné autour des questions sur ce qui distingue les interactions dans le cyberspace, sur les préjudices alors causés aux enfants et aux jeunes et sur les mesures préventives et les solutions.

Les autres thèmes communs ont inclus : le peu d'informations et de recherches en général, la responsabilité, les lacunes et les besoins en termes d'éducation, les différences de connaissance entre les adultes et les jeunes, les valeurs et les changements sociaux qui sont le résultat des changements économiques, le sexe en tant que commodité et les aspects de socialisation, la capacité des jeunes à faire du tort, les vides juridiques et les contradictions dans les lois et les définitions, et l'application des lois et les difficultés juridictionnelles. Le besoin de comprendre la perspective des enfants est particulièrement ressorti au cours des échanges.

Les participants incluait :

Dolores Alforte : ECPAT Philippines, Directrice exécutive

Bill Belsey : *bullying.org*, Canada, Président

Cormac Callanan : INHOPE, Secrétaire Général

John Carr : NCH, Royaume-Uni, Chef de l'unité sur les enfants et la technologie

Ting-Fang Chin : ECPAT Taiwan, Chercheur sur les lignes directes sur l'Internet

Will Gardner : *Childnet International*, Royaume-Uni, Directeur de la recherche et des politiques

Lars Lööf : Conseil des États de la mer Baltique, Suède, Chef de l'unité sur les enfants

Hamish McCulloch: Interpol, France, Directeur adjoint chargé de la lutte contre le trafic humain

Poramate Minsiri : *Thai Webmaster*, Association, Thaïlande, Vice-président

Junko Miyamoto : ECPAT / STOP Japon, Directrice

Eileen Munro : *London School of Economics*, Royaume-Uni, Chargée de cours en politique sociale

Elizabeth Protacio-de Castro : Université des Philippines, *Centre for Integrative and Development Studies*, Ancienne Directrice du Programme sur les traumatismes psychosociaux et les droits de l'homme

Ethel Quayle : Projet COPINE, Irlande, Directrice de Projet et Chercheur

Fabio Reis : CEDECA-BA, Brésil, Spécialiste des lignes directes

Stuart Trail : Escouade criminelle nationale, Royaume-Uni, Équipe d'enquête sur la pédophilie en ligne

Arto Tsunano : ECPAT / STOP Japon, Chercheur et Représentant jeunesse

Janis Wolak : Université du New Hampshire, États-Unis, Professeure assistant de recherche, Centre de recherche sur les crimes contre les enfants.

Glenn Woodard : Police fédérale australienne, Coordonnateur de projet et de la formation, Équipe sur l'exploitation sexuelle des enfants en ligne.

Participant absent lors de la réunion, mais qui a contribué à distance :

Tink Palmer : *Stop it Now! UK & Ireland*, Coordonnateur principal

Les personnes représentant ECPAT International :

Carmen Madriñán : Directrice exécutive

Deborah Muir : Coordonnatrice, la Violence contre les Enfants dans le Cyberspace

Mark Hecht : Haut Conseiller juridique, Au-delà des frontières inc., Canada

Mark Capaldi : Directeur adjoint aux programmes

Stephanie Delaney : Coordonnatrice du programme de Soins et de Protection



ECPAT INTERNATIONAL
328 Phayathai Road
Ratchathewi, Bangkok 10400
THAILAND

Tel: +66 02 215 3388
+66 02 611 0971
+66 02 611 0972
Fax: +66 02 215 8272

email: info@ecpat.net
website: www.ecpat.net