



ASSEMBLÉE NATIONALE

29^{ème} édition du Parlement des enfants

PROPOSITION DE LOI

visant à protéger les mineurs des dangers des réseaux sociaux

présentée par

la classe de CM2 de l'école de Montagnat (Ain)

Adresse de l'établissement : 1655 route du village 01250 Montagnat

Académie de Lyon

Circonscription : 4^{ème} circonscription de l'Ain

Député : M. Jérôme Buisson

EXPOSÉ DES MOTIFS

Mesdames, Messieurs,

Le 18 novembre 2025, nous avons appris que notre candidature pour participer au parlement des enfants était acceptée. Nous avons commencé à discuter autour des réseaux sociaux et nous avons suivi de près le vote de la proposition de loi n°2107 qui a été adoptée le lundi 26 janvier 2026.

Afin de cibler les dangers des réseaux sociaux, nous avons répondu à un questionnaire et nos parents aussi. Nous, les enfants, on aime les réseaux sociaux parce qu'on peut jouer et échanger avec des amis. Par contre nous craignons le harcèlement, les images non adaptées et les rencontres dangereuses. Les parents, eux, nous laissent accès à internet mais sous surveillance, avec contrôle parental, un temps d'écran limité et beaucoup de discussion au sein de la famille. Leurs craintes sont : les contenus non adaptés à l'âge, le harcèlement, l'addiction et les rencontres dangereuses. Certains ont reconnu que les écrans étaient sources de conflits à la maison et sont soulagés par la loi du 26 janvier interdisant les réseaux sociaux aux moins de 15 ans. Les parents n'auront plus à subir les demandes répétées des enfants pour installer ces applications populaires à l'école.

Nous avons beaucoup débattu en classe pour parler des réseaux sociaux et de nos habitudes avec les écrans. Vu notre âge, nous avons surtout parlé de ROBLOX pour jouer en ligne et de XOOLOO, messagerie instantanée destinée aux 8-13 ans, deux applications que nous sommes nombreux à avoir. Nous aimerions connaître quelles sont exactement les applications concernées par l'interdiction aux moins de 15 ans. La question s'est posée pour YOUTUBE, ROBLOX et XOOLOO.

Nous avons remarqué que, même sur une messagerie qui nous est dédiée (XOOLOO), il y a des disputes qui finissent par exploser à l'école, des moqueries, des exclusions, du harcèlement avec des appels insistants, tôt le matin ou tard le soir et même la diffusion d'informations sur la vie privée de certains élèves. Aussi, on a appris qu'une élève s'y était inscrite sans l'accord de ses parents en passant par quelqu'un d'autre. Suite à cela, nous nous sommes renseignés sur les différentes méthodes techniques de vérification d'identité. Concernant ROBLOX, le danger vient du fait que c'est aussi bien pour les adultes que pour les enfants et peut donc attirer des personnes mal intentionnées ou même pédophiles. Aussi, il y a des jeux et des démonstrations de jeux dont les contenus sont violents.

Afin de nous protéger des dangers des réseaux sociaux, il est donc nécessaire d'améliorer le système de vérification de l'âge (carte d'identité numérique), de rendre le contrôle parental incontournable (associer les profils enfants aux profils parents), de contrôler davantage les contenus, les commentaires et les publicités pour regarder plus (permis à points) mais aussi faire plus de prévention (visite médicale d'addictologie).

Article 1^{er}

L'article 1^{er} vise à améliorer le système de **vérification de l'identité et surtout de l'âge** des utilisateurs des réseaux sociaux. Les limites de l'analyse faciale pour estimer l'âge et de l'analyse comportementale par l'IA ont été prouvées, surtout quand on est proche de la limite d'âge. L'article 1^{er} impose aux plateformes de mettre en place le système de « double anonymat ». Il s'agit d'une sorte de « carte d'identité numérique ». Le site internet et/ou la plateforme reçoivent la preuve de votre âge mais sans connaître votre identité réelle. Les plateformes peuvent aussi choisir l'utilisation du portefeuille d'identité numérique (eIDAS 2.0) en cours de déploiement en Europe. Sans cette vérification, il sera impossible de créer son profil sur les réseaux sociaux.

Article 2

Constatant qu'il est très facile de désactiver le **contrôle parental**, l'article 2 oblige la reconnaissance faciale en plus du code d'accès pour accéder au contrôle parental. L'article 2 demande que les parents valident à chaque installation ou réinstallation d'application. L'article 2 impose d'associer un profil parent à tout profil enfant de 15 à 18 ans. En cas de problème, le parent associé en est informé.

Article 3

Pour lutter contre l'**addiction**, l'article 3 vise à imposer un temps limite sur les écrans, en fonction des recommandations du ministère de la santé. Pour rendre bien visible ce temps passé, il doit être notifié sur le côté gauche sous la forme d'une bande noire comme un sablier. Quand la limite est atteinte, une page noire recouvre l'écran.

L'article 3 met en place une visite médicale obligatoire en présence d'un représentant légal pour faire le point sur l'addiction. Cette visite a lieu au CP, en 6^{ème} et en 2^{nde}. Les parents sont informés des différents dangers et des mesures inscrites dans la loi.

Article 4

L'article 4 vise la mise en place d'un **permis à points numérique**. A chaque infraction commise en ligne et en fonction de sa gravité, les punitions vont d'un simple rappel des règles au retrait d'un ou plusieurs points au permis. Quand il n'y a plus de points, les représentants légaux sont prévenus et il y a blocage des réseaux sociaux ainsi qu'obligation de faire un stage pour récupérer des points. Ce permis se passe à 14 ans, au collège et il est obligatoire pour s'inscrire sur les réseaux sociaux. Aussi, dans l'optique d'être « tous responsables », chaque contenu inapproprié signalé et reconnu rapporte des points bonus sur son permis.

L'article 4 vise à instaurer une charte éthique afin de responsabiliser ceux qui font des vidéos et de les sanctionner en cas de non-respect. Les vidéos postées doivent être classées et les plus violentes interdites aux moins de 18 ans. Pour que cette mesure soit efficace, il faut que chaque mineur ait son propre compte lié à son identité numérique.