



Citoyenneté numérique : La démocratie à l'ère numérique



Introduction

Au XXI^e siècle, la démocratie ne se limite plus aux parlements, aux urnes ou aux places publiques ; elle prospère, ou lutte, également dans les espaces numériques. L'essor des réseaux sociaux, de la communication instantanée et des plateformes en ligne a transformé la manière dont les citoyens participent à la vie démocratique. Qu'il s'agisse de signer des pétitions, d'organiser des manifestations, de vérifier les déclarations des responsables politiques ou de participer au débat public, les outils numériques permettent aux individus d'influencer les politiques et de demander des comptes aux institutions comme jamais auparavant.

Cependant, ces mêmes outils qui facilitent l'engagement civique présentent également de sérieux risques. La désinformation se propage plus rapidement que la vérité. Les discours haineux, les chambres d'écho et la manipulation algorithmique menacent le débat éclairé. Dans le même temps, la **fracture numérique** croissante (entre ceux qui peuvent accéder aux outils numériques et les utiliser et ceux qui ne le peuvent pas) met en péril la participation démocratique de nombreux jeunes Européens.

La **citoyenneté numérique** ne se limite pas à l'utilisation d'Internet. Elle implique de comprendre ses droits et ses responsabilités dans le monde numérique, d'être capable d'évaluer de manière critique les informations, de communiquer de manière respectueuse, de protéger sa vie privée et de s'engager de manière éthique dans les espaces démocratiques numériques. Elle implique également de comprendre comment le domaine numérique façonne les processus démocratiques, à travers le vote électronique, les campagnes numériques et les outils technologiques civiques.



L'Union européenne reconnaît l'importance de doter les jeunes de ces compétences. À travers son **plan d'action pour l'éducation numérique**, son **code de bonnes pratiques contre la désinformation** et sa **législation sur les services numériques**, l'UE s'efforce activement de créer un environnement numérique plus sûr, plus transparent et plus démocratique.

Il est essentiel que les jeunes comprennent la citoyenneté numérique, non seulement parce qu'ils sont les utilisateurs numériques les plus actifs, mais aussi parce qu'ils sont les dirigeants, les électeurs et les décideurs de demain. Pour que la démocratie survive et prospère à l'ère numérique, elle a besoin de citoyens numériques informés, compétents et responsables.



Concepts clés et définitions

- ◆ **Citoyenneté numérique** : La capacité à utiliser les technologies numériques de manière efficace, éthique et responsable afin de participer à la vie sociale, y compris à la vie civique et démocratique.
- ◆ **Éducation aux médias** : La capacité à accéder à divers types de médias, à les analyser, les évaluer et en créer. Elle est essentielle pour reconnaître les fausses informations et développer l'esprit critique.
- ◆ **Désinformation vs misinformation** : La mésinformation est une information fausse ou inexacte diffusée sans intention malveillante ; la désinformation est une information délibérément trompeuse, souvent utilisée pour influencer l'opinion publique ou saper la confiance dans les institutions.
- ◆ **Engagement civique en ligne** : La participation aux processus démocratiques par des moyens numériques, notamment les pétitions en ligne, l'activisme sur les réseaux sociaux, les consultations électroniques et les plateformes de vote numérique.
- ◆ **Droits numériques** : Les droits fondamentaux applicables au monde numérique, tels que la confidentialité des données, la liberté d'expression en ligne et la protection contre le harcèlement en ligne.



Exemples concrets

- ◆ La **campagne #EUvsDisinfo** : Lancée par le Service européen pour l'action extérieure, cette initiative lutte contre la désinformation pro-Kremlin à travers des analyses factuelles et des actions de sensibilisation
- ◆ L'initiative **Meilleur internet pour les enfants** : Elle fournit des ressources aux éducateurs, aux enfants et aux familles afin qu'ils puissent naviguer en toute sécurité dans les espaces numériques et devenir des citoyens numériques informés.
- ◆ Projets de participation électronique : Des projets pour la jeunesse financés par l'UE, tels que **DIGY – Digital Youth Participation Made Easy** (participation numérique des jeunes en toute simplicité) et **YOU(th)NET : YOUTH in an European Think Tank – Empowering Young People Through Digital Democracy** (Groupe de réflexion européen pour jeunes – Valoriser les jeunes grâce à la démocratie numérique), fournissent aux jeunes des outils leur permettant d'influencer l'élaboration des politiques par des moyens numériques.
- ◆ Campagnes électorales du Parlement européen : De nombreuses campagnes intègrent désormais des actions de sensibilisation sur les réseaux sociaux, des débats diffusés en direct et des vidéos éducatives destinées aux jeunes électeurs.
- ◆ Plateformes de vérification des faits : l'UE soutient des plateformes telles que **EU Fact Check**, **EDMO** (Observatoire européen des médias numériques) et des partenariats avec des acteurs de la société civile qui encouragent l'analyse critique des médias.



Données et statistiques

- ◆ **90 % des jeunes Européens** (âgés de 16 à 29 ans) utilisent Internet quotidiennement, mais **seuls 48 % se sentent capables** d'identifier la désinformation (Eurobaromètre, 2022).



- ◆ Lors des élections au Parlement européen de 2019, **61 % des jeunes** (18-24 ans) ont utilisé Internet comme principale source d'information politique (enquête du Parlement européen auprès des jeunes).
- ◆ Selon l'indice DESI (Digital Economy and Society Index), **environ 44 % des Européens ne possèdent pas les compétences numériques de base**, avec des disparités importantes entre les régions.
- ◆ Le code de bonnes pratiques de l'UE contre la désinformation a conduit à la suppression de millions de **publicités et publications trompeuses**, mais de nouvelles menaces telles que les deepfakes suscitent de plus en plus d'inquiétudes (rapport de la Commission européenne, 2023).



Défis et controverses

- ◆ **Fracture numérique** : Tous les jeunes n'ont pas le même accès aux outils numériques ou à l'éducation, en particulier dans les zones rurales ou économiquement défavorisées.
- ◆ **Biais algorithmiques et chambres d'écho** : Les plateformes en ligne renforcent souvent les opinions existantes des utilisateurs, limitant ainsi leur exposition à des opinions diverses et sapant le discours démocratique.
- ◆ **Campagnes de désinformation** : Des acteurs étrangers et nationaux continuent de diffuser de fausses informations afin de manipuler l'opinion publique et de déstabiliser les institutions démocratiques.
- ◆ **Vie privée vs surveillance** : Tout en luttant contre les menaces en ligne, les gouvernements et les entreprises doivent souvent trouver un équilibre délicat entre la sécurité et le respect du droit à la vie privée.
- ◆ **Santé mentale et espaces en ligne toxiques** : Le harcèlement, la cyberintimidation et les discours haineux en ligne touchent de manière disproportionnée les jeunes, en particulier les femmes et les minorités, ce qui les décourage de participer.

Parmi les solutions mises en œuvre figurent la législation européenne (loi sur les services numériques), des programmes éducatifs sur la culture numérique et

des partenariats renforcés avec les plateformes technologiques pour la modération des contenus et la transparence.



Lectures complémentaires et ressources

- ✦ European Commission. (2020). *Digital Education Action Plan 2021–2027*. https://education.ec.europa.eu/sites/default/files/document-library-docs/deap-communication-sept2020_en.pdf
- ✦ Commission européenne. (2025). *Code de bonnes pratiques 2022 contre la désinformation*. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/fr/policies/code-practice-disinformation>
- ✦ European Digital Media Observatory - EDMO. (n.d.). *About EDMO*. <https://edmo.eu/about-us/edmoeu/>
- ✦ Commission européenne. (n.d.). *Portail européen de la jeunesse*. https://youth.europa.eu/home_fr
- ✦ Eurostat. (2023). *Statistiques sur l'économie et la société numériques – ménages et particuliers*. https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Digital_economy_and_society_statistics_-_households_and_individuals&action=statexp-seat&lang=fr
- ✦ European Group on Ethics in Science and New Technologies, Directorate-General for Research and Innovation. (2023). *Opinion on democracy in the digital age*. Publications Office of the European Union. <https://op.europa.eu/en/web/eu-law-and-publications/publication-detail/-/publication/8b11a1bc-0f21-11ee-b12e-01aa75ed71a1>
- ✦ Council of Europe & European Commission. (2021). *Young people, social inclusion and digitalisation: Emerging knowledge for practice and policy*. Youth Partnership. <https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/young-people-social-inclusion-and-digitalisation>



Vidéos

- ✦ European Parliament Multimedia Centre. (2021). *The future of democracy in the digital age: Statement by Dragoș Tudorache (Renew, RO), AIDA Chair*. https://multimedia.europarl.europa.eu/en/video/the-future-of-democracy-in-the-digital-age-statement-by-dragos-tudorache-renew-ro-aida-chair_1204141
- ✦ Commission européenne. (2025). *Année européenne de l'éducation à la citoyenneté numérique 2025*. [Video]. <https://www.coe.int/fr/web/education/european-year-of-digital-citizenship-education-2025>

Toutes les sources consultées le 15 septembre 2025.



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Code du projet : KA220-YOU-000286883