



Projet Rayon de soleil : les droits des enfants dans les médias canadiens

Section 3 : Sécurité, éthique et responsabilité humaine à l'ère de l'IA

Septembre 2026
Kim Wilson, chercheuse principale

onefish twofish consulting



Table des matières

Comment lire les données probantes dans cette section.....	5
Introduction.....	7
L'IA n'est pas une technologie comme les autres.....	7
Principales conclusions.....	9
1. L'IA fait déjà partie de l'enfance. La compréhension n'a pas encore suivi...9	
2. L'IA générative peut soutenir l'apprentissage, mais seulement si elle ne remplace pas le travail de réflexion.....	10
3. Les parents ne voient qu'une partie de l'utilisation de l'IA générative par leur enfant.....	10
4. Les parents et les éducateurs dirigent sans cadre clair.....	11
5. L'endroit où vous vous situez dans le secteur influence la façon dont vous voyez l'IA.....	12
6. L'adoption de l'IA progresse plus vite que les règles communes dans les médias jeunesse.....	13
7. La sécurité n'est pas neutre sur les plans culturel et linguistique.....	14
8. Les droits des enfants exigent une responsabilité publique.....	15
Recommandations.....	16
Recommandation 1 : Établir un cadre canadien applicable en matière d'IA pour les enfants et les jeunes.....	17
Recommandation 2 : Faire de l'utilisation responsable de l'IA une condition de financement public.....	20
Recommandation 3 : Créer un système public d'évaluation et de classification de l'impact sur les enfants et les jeunes.....	24
Recommandation 4 : Étendre l'Initiative nationale sur la littératie de l'IA aux premières années.....	29
Recommandation 5 : Faire de la sécurité culturelle et linguistique une exigence fondamentale de l'IA.....	30
Recommandation 6 : Créer un volet consacré à l'IA pour les enfants et les jeunes au sein de l'Alliance pour une technologie souveraine et des partenariats internationaux de confiance du Canada.....	32
Recommandation 7 : Protéger l'expertise humaine et les voies de formation avant qu'elles ne disparaissent.....	34
Possibilité à plus long terme 1 : Créer un laboratoire vivant sur l'IA pour les enfants et les jeunes.....	36
Opportunité à plus long terme 2 : Faire du Canada un banc d'essai pour	



l'innovation en IA sécuritaire pour les enfants et les jeunes.....37

Partie I : Que se passe-t-il lorsque l'IA entre dans l'enfance ?.....39

1. L'IA devient une partie intégrante de l'environnement de développement des enfants, et non simplement un outil qu'ils utilisent.....40

2. L'IA soutient mieux l'apprentissage et la créativité lorsqu'elle enrichit la réflexion des enfants plutôt que de la remplacer.....45

3. Les enfants et les jeunes pensent pouvoir reconnaître l'IA. Mais cela ne suffit pas.....47

4. Le contenu créé par l'humain est toujours important pour les enfants et les jeunes.....52

5. Les enfants peuvent développer des liens significatifs avec des systèmes incapables d'éprouver une réelle sollicitude à leur égard.....54

6. La personnalisation de l'IA peut renforcer les perceptions de l'enfant.....62

Partie II : L'écart en matière d'accompagnement des enfants et des jeunes.....66

7. La confiance progresse plus vite que la littératie en matière d'IA.....66

8. Les parents s'inquiètent, mais ne peuvent pas toujours voir ou encadrer l'utilisation.....70

9. Les éducateurs sont appelés à encadrer une technologie qu'ils n'ont pas été préparés à utiliser.....78

10. La littératie en matière d'IA doit être un écosystème, et non une responsabilité laissée aux enfants et aux jeunes.....91

Partie III : L'IA restructure la façon dont les médias jeunesse sont créés.. 94

11. Le secteur utilise déjà l'IA.....95

12. Plus les personnes sont proches du travail, plus leurs préoccupations concernant l'IA sont grandes.....98

13. Même technologie, enjeux différents.....105

14. Le secteur trace des limites avant que la politique ne rattrape son retard 108

15. Les postes de niveau débutant permettent à l'industrie de former sa relève.....113

Partie IV : Sécurité culturelle et linguistique.....117

16. Les données d'entraînement déterminent ce que l'IA considère comme normal.....117

17. Une sécurité qui ne fonctionne que dans les langues dominantes n'est pas une véritable sécurité.....123

18. La représentation exige la participation, pas l'exploitation des données et des connaissances.....125



19. Les enfants et les jeunes sont des titulaires de droits, et pas seulement des utilisateurs de l'IA.....	130
20. Le Canada développe des capacités en matière d'IA sûre et souveraine, mais les enfants et les jeunes n'y sont pas encore explicitement inclus....	133
Conclusion : La question est de savoir qui façonne le système.....	142
Références.....	143



Comment lire les données probantes dans cette section

Cette section examine comment l'intelligence artificielle entre dans la vie des enfants et des jeunes au Canada, les environnements médiatiques qui les entourent et l'industrie qui crée du contenu pour eux. Elle va au-delà de savoir si les enfants utilisent l'IA pour réfléchir au rôle que ces systèmes jouent dans l'apprentissage, la créativité, les relations, la culture et la production médiatique, et à qui incombe la responsabilité de veiller à ce que ces usages favorisent plutôt que compromettent les droits et le développement des enfants.

Les questions générales de base dans cette section sont :

1. Où et comment l'IA est-elle déjà entrée dans la vie des enfants et des jeunes ?
2. Quand l'IA soutient-elle l'apprentissage, la créativité et l'autonomie des enfants, et quand commence-t-elle à remplacer les expériences, les relations ou la réflexion qui comptent pour le développement ?
3. Dans quelle mesure les enfants et les jeunes, les parents, les éducateurs et le secteur des médias jeunesse sont-ils prêts à comprendre, à remettre en question l'IA et à prendre des décisions à son sujet ?
4. Comment l'IA change-t-elle le travail créatif, la représentation culturelle et linguistique, la sécurité, ainsi que les personnes et les processus qui sous-tendent les médias jeunesse ?
5. Quelles responsabilités les gouvernements, les bailleurs de fonds, les organismes de réglementation, les entreprises technologiques et le secteur des médias devraient-ils assumer lorsque les systèmes d'IA touchent les enfants et les jeunes ?

Cette section s'appuie sur la méthodologie de recherche complète décrite au début de ce rapport, avec un accent particulier sur l'*Enquête canadienne sur l'industrie des médias jeunesse*, l'*Enquête canadienne auprès des éducateurs sur les médias jeunesse*, les groupes de discussion parents-enfants, les recherches et entrevues menées auprès d'experts en IA, les entrevues avec des membres de l'industrie, ainsi que les recherches récentes canadiennes et internationales sur les enfants et l'IA, l'éducation, le développement, la culture, la langue, le travail créatif et la gouvernance de l'IA. Ensemble, ces sources contribuent à montrer non seulement comment l'IA est utilisée, mais aussi comment les enfants, les familles, les éducateurs et les professionnels des médias vivent son arrivée, où leurs perspectives



convergent ou divergent, et où les directives et la gouvernance existantes n'ont pas encore suivi le rythme.

Comme mentionné dans l'introduction, il s'agit d'un rapport intégré, et bon nombre de ces enjeux se croisent avec d'autres résultats. Les questions sur l'IA ne peuvent être entièrement dissociées du développement des enfants, de l'identité culturelle, de la conception des plateformes, de la littératie médiatique, du financement ou de la découvrabilité. Cette section s'appuie sur ces résultats antérieurs tout en examinant ce qui change lorsque l'IA devient partie intégrante des systèmes par lesquels les enfants apprennent, créent, communiquent et accèdent aux médias.

Des résultats sélectionnés, des résultats d'enquêtes et des citations d'enfants et de jeunes, de parents, d'éducateurs, de participants de l'industrie et d'experts sont inclus tout au long de l'analyse afin de l'étayer et de s'assurer que les personnes vivant ces changements demeurent visibles dans les données probantes.

Enfin, les principales conclusions et recommandations sont présentées en premier afin que les lecteurs puissent rapidement saisir la situation dans son ensemble. La section complète fournit les données probantes, le contexte et l'analyse qui étayent ces conclusions et expliquent pourquoi elles nécessitent une attention et des mesures.



Introduction

L'IA n'est pas une technologie comme les autres

L'IA générative doit être considérée séparément, car, contrairement à la plupart des technologies médiatiques qui l'ont précédée, elle peut générer, répondre et s'adapter en temps réel à un enfant ou à un jeune en particulier. Certains systèmes d'information peuvent se souvenir d'informations d'une interaction à l'autre, modifier ce qu'ils produisent en fonction de ce qu'un jeune leur dit, simuler la communication humaine et jouer un rôle croissant dans la façon dont les enfants et les jeunes apprennent, créent, cherchent de l'information et établissent des relations. Ces capacités comptent pour tout le monde. Elles ont un poids particulier lorsque la personne de l'autre côté est un enfant ou un jeune dont la compréhension de la réalité, des relations, de l'identité, du jugement et de l'indépendance est encore en développement.

L'IA évolue aussi à une vitesse extraordinaire. Les enfants et les jeunes n'attendent pas que les gouvernements, les écoles ou le secteur des médias établissent les règles avant de l'utiliser.

Il y a déjà une attention internationale considérable portée à l'IA et aux enfants, mais une grande partie s'est concentrée sur des domaines particuliers, tels que la manière dont l'IA va transformer l'éducation et l'apprentissage, son impact sur la santé mentale et les relations, la manière d'assurer la vie privée, et la manière dont les enfants et les jeunes peuvent être protégés contre les dangers.

Toutes ces questions sont importantes. Mais comme nous le savons, les enfants ne vivent pas l'IA dans des catégories distinctes. Le même enfant peut utiliser ChatGPT pour ses devoirs, lui poser une question personnelle, créer une image, chercher de l'information, rencontrer des divertissements générés par l'IA et interagir avec un personnage IA, parfois dans la même journée. Et un enfant peut utiliser l'IA parfois à l'école, et parfois à la maison. Ce qui se passe dans l'éducation peut affecter la littératie médiatique. Ce qui se passe dans le divertissement peut affecter l'identité ou le bien-être. Ce qui se passe dans un système conversationnel peut ressembler à une relation, une source d'information, ou les deux.

Les médias jeunesse se trouvent au carrefour de ces interactions, mais ont reçu relativement moins d'attention, même s'ils sont étroitement liés à la vie des jeunes. Quand on parle d'IA, on ne peut pas se concentrer uniquement



sur un seul domaine. L'accent doit être plus global afin de mieux servir les intérêts des jeunes au Canada. L'accent principal devrait être mis sur ce qui se passe lorsque l'IA devient partie intégrante de l'environnement culturel et développemental plus large par lequel les enfants apprennent, créent, jouent, communiquent, forment des relations et comprennent le monde.

Comme nous l'avons établi plus tôt dans cet article, les enfants et les jeunes sont des titulaires de droits dans tous les environnements qui façonnent leur développement, y compris les environnements numériques. Cela rend la question clé plus vaste que la capacité des enfants à utiliser l'IA en toute sécurité. Elle se demande si les systèmes qui entrent dans leur vie soutiennent leurs droits au développement, à l'information, à la vie privée, à la culture, à la participation et à la protection, et qui est responsable lorsqu'ils ne le font pas.

Dans *l'Enquête canadienne sur l'industrie des médias jeunesse*, les groupes de discussion auprès des enfants et parents canadiens, *l'Enquête canadienne auprès des éducateurs sur les médias jeunesse*, les contributions d'experts en IA et les entrevues de l'industrie menées pour cette étude, un schéma est clair : l'adoption de l'IA progresse plus rapidement que les structures censées la guider.

Les enfants et les jeunes expérimentent et utilisent l'IA avant même que de nombreux parents et autres adultes comprennent le fonctionnement de ces systèmes. Les éducateurs doivent établir des règles d'utilisation acceptable sans bénéficier d'une préparation uniforme. Les dirigeants de l'industrie et les travailleurs du secteur constatent à la fois les possibilités et les risques liés à l'IA, de façons très différentes. Les organisations établissent leurs propres limites en l'absence de normes communes. Les politiques publiques commencent à évoluer, notamment grâce à de nouveaux investissements dans une IA sûre et souveraine, mais la participation et la responsabilité propres aux enfants et aux jeunes doivent être désignées comme une priorité dans ces travaux émergents.



Une note sur la terminologie : Cette section utilise le terme « IA » pour désigner le domaine de manière générale. Lorsque la distinction est importante, elle nomme le système en question : l'IA générative crée du texte, des images, de l'audio ou de la vidéo; les grands modèles de langage alimentent de nombreux agents conversationnels; et les systèmes de recommandation des plateformes sélectionnent et classent ce que les enfants rencontrent.

Principales conclusions

1. L'IA fait déjà partie de l'enfance. La compréhension n'a pas encore suivi

- L'IA fait déjà partie de l'enfance. Les enfants et les jeunes la découvrent dans les moteurs de recherche, les devoirs scolaires, les outils créatifs, le divertissement, les interfaces vocales et, de plus en plus, les compagnons d'IA et d'autres systèmes conçus pour interagir avec eux sur les plans social ou émotionnel. Pour la génération bêta, il n'y aura pas d'« avant l'IA » véritablement significatif. Ces systèmes feront partie de l'environnement dans lequel ils grandissent dès le départ
- Lors des groupes de discussion menés auprès d'enfants et de parents canadiens, les enfants et les jeunes étaient très confiants dans leur capacité à reconnaître le contenu généré par l'IA. Mais bon nombre des indices sur lesquels ils s'appuyaient, comme des erreurs visuelles évidentes, des personnes à l'apparence artificielle ou des choses qui « semblaient simplement fausses », étaient caractéristiques d'une génération antérieure de la technologie. Leur confiance était élevée, même si les indices qu'ils essayaient de repérer étaient déjà beaucoup plus difficiles à déceler
- Ils étaient beaucoup moins certains de ce qui se cache derrière ces systèmes : comment ils sont entraînés, ce qu'il advient de leurs données, pourquoi certaines réponses apparaissent ou dans quelles circonstances ces réponses peuvent être fausses, convaincantes ou biaisées.
- La littératie en matière d'IA doit aller au-delà de la capacité à formuler des requêtes ou à reconnaître le contenu généré par l'IA. Les enfants



doivent être en mesure de se demander ce que fait un système et pourquoi, tandis que les systèmes eux-mêmes doivent être conçus de façon que la sécurité ne dépende pas de la capacité des enfants à reconnaître chaque risque

2. L'IA générative peut soutenir l'apprentissage, mais seulement si elle ne remplace pas le travail de réflexion

- L'IA peut réduire les obstacles, soutenir l'accessibilité, élargir la créativité et offrir une aide utile à l'apprentissage. La valeur sur le plan du développement dépend beaucoup de l'étape où l'IA intervient dans le processus et de ce qu'elle permet à l'enfant de continuer à faire par lui-même
- Ces mêmes capacités peuvent devenir nuisibles lorsqu'elles éliminent les occasions pour les enfants de réfléchir, d'essayer, de faire des erreurs et de trouver eux-mêmes des solutions, renforcent leurs préférences, leurs hypothèses ou leurs biais existants plutôt que de les élargir, ou simulent des formes de soins et de relations sans les responsabilités que les vraies relations comportent
- Les données probantes ne soutiennent pas une position simple pro-IA ou anti-IA. Elles permettent plutôt de distinguer les usages qui augmentent l'autonomie et la capacité des enfants et des jeunes de ceux qui réduisent les occasions d'apprendre, de prendre des décisions, de tester des idées, de rencontrer différentes perspectives et de renforcer leur confiance dans leur propre réflexion

3. Les parents ne voient qu'une partie de l'utilisation de l'IA générative par leur enfant

- Nos groupes de discussion auprès d'enfants et de parents canadiens ont révélé un écart frappant entre ce que les parents pensaient que leurs enfants faisaient avec l'IA et ce que les enfants eux-mêmes ont déclaré faire. Parmi les enfants de 10 ans et plus ayant participé à nos groupes de discussion, plus de 80 % ont déclaré utiliser l'IA générative. Cependant, seuls 30 % de leurs parents croyaient que leur enfant l'utilisait de façon indépendante



- Les contrastes parent-enfant étaient parfois marqués. Un parent anglophone était absolument certain que sa fille de 11 ans n'utilisait pas l'IA; sa fille nous a donné une liste détaillée, nommant toutes les façons dont elle utilisait ChatGPT pour les questions, les mathématiques, la comparaison des prix et la création d'images. Un parent francophone d'un enfant de 10 ans pensait que son fils était trop jeune pour avoir été exposé à l'IA, alors qu'il utilisait déjà ChatGPT de façon indépendante sur son téléphone pour poser des questions
- Nous avons aussi entendu directement des parents que les enfants et les jeunes deviennent les experts en technologie de la famille. Certains enfants en savent plus que les adultes autour d'eux sur les outils existants, comment y accéder et comment obtenir les résultats qu'ils souhaitent. Mais une meilleure familiarité avec ces outils ne signifie pas nécessairement une meilleure compréhension de leur fonctionnement, de ce qui arrive à leurs données ou du moment où l'information qu'ils produisent peut être inexacte, convaincante ou biaisée
- Le résultat est un renversement important : les adultes censés guider l'utilisation de l'IA par leurs enfants pourraient en savoir beaucoup moins sur le moment et la façon dont cette utilisation se produit

4. Les parents et les éducateurs dirigent sans cadre clair

- Dans l'*Enquête canadienne auprès des éducateurs sur les médias jeunesse*, nous avons demandé aux éducateurs si les élèves discutaient de l'IA, notamment du texte généré par l'IA, des images générées par l'IA ou des outils d'aide aux devoirs. Près de la moitié des éducateurs francophones (45 %) ont déclaré avoir discuté de l'IA avec leurs élèves, et près d'un tiers des éducateurs anglophones (30 %) ont fait le même constat
- Les éducateurs ont décrit une réalité complexe, notamment la difficulté à déterminer quand l'IA soutient l'apprentissage, quand elle fait le travail à la place de l'élève et où tracer la ligne entre les deux. Les éducateurs ont aussi signalé un manque de règles claires et cohérentes quant à ce qui constitue une utilisation appropriée de l'IA



- Les parents sont appelés à fixer les règles sans disposer d'un cadre clair pour les guider. Les recherches montrent que de nombreux parents connaissent peu le fonctionnement des systèmes d'IA et les mesures de protection intégrées aux produits que leurs enfants peuvent utiliser. Nos groupes de discussion auprès d'enfants et de parents canadiens ont aussi montré à quelle vitesse l'expertise peut se déplacer au sein d'une famille, laissant les parents responsables de fixer des limites concernant des technologies que leurs enfants maîtrisent parfois mieux qu'eux
- Des recherches canadiennes plus larges confirment que les éducateurs sont appelés à porter des jugements sur l'utilisation de l'IA sans préparation suffisante. Une enquête nationale auprès des enseignants de la 6^e à la 12^e année a révélé que 63,6 % n'avaient reçu aucune formation pour guider l'utilisation appropriée de l'IA par les élèves et 64,7 % n'avaient reçu aucune formation ni aucun outil pour détecter l'utilisation de l'IA dans le travail des élèves. Au Québec, seuls 16,5 % ont déclaré avoir reçu une formation sur la façon de guider l'utilisation de l'IA par les élèves
- L'encadrement commence trop tard. Les enfants découvrent l'IA par l'intermédiaire de la recherche, des assistants vocaux, des jouets, des jeux et d'autres produits numériques avant d'arriver à l'école, tandis que les parents de jeunes enfants et les professionnels de la petite enfance restent largement à l'écart des nouvelles initiatives de formation et de littératie en matière d'IA

5. L'endroit où vous vous situez dans le secteur influence la façon dont vous voyez l'IA

- L'*Enquête canadienne sur l'industrie des médias jeunesse* a révélé des visions très différentes de l'IA selon la place qu'occupent les personnes dans le système de production et ce qu'elles peuvent gagner ou perdre en raison de son utilisation. Les personnes les plus proches du travail créatif et dont les rôles sont vulnérables à l'automatisation ont exprimé certaines des préoccupations les plus fortes concernant le remplacement, le statut d'auteur le contrôle créatif et l'avenir de leur



travail, tandis que ceux qui pouvaient bénéficier des gains d'efficacité de la production étaient souvent plus optimistes quant à son potentiel

- Les différences sont également apparues entre les groupes linguistiques. Le déplacement d'emplois était la principale préoccupation parmi les répondants anglophones de l'industrie (69 %), tandis que les répondants francophones étaient beaucoup plus susceptibles de considérer l'homogénéisation culturelle et créative comme une préoccupation (62 %). Les risques perçus par les gens sont façonnés non seulement par la technologie elle-même, mais aussi par leur rôle, leur langue, leur marché et leur relation avec celle-ci
- L'adoption de l'IA ne doit pas être confondue avec son approbation. Nous avons entendu des personnes qui utilisaient déjà l'IA parce que les clients, les budgets ou les attentes de production les poussaient dans cette direction, même lorsqu'elles avaient de sérieuses inquiétudes quant à ce que cette utilisation pourrait signifier pour le travail créatif ou l'emploi
- Les personnes qui participent à la prise de décisions en matière d'IA sont importantes. Les règles façonnées principalement par ceux qui achètent, commandent des œuvres ou bénéficient des gains d'efficacité de l'IA peuvent sembler très différentes des règles façonnées par les personnes dont le travail, les moyens de subsistance, les cultures ou l'autonomie créative sont les plus touchés. Ces perspectives doivent être représentées dès le départ

6. L'adoption de l'IA progresse plus vite que les règles communes dans les médias jeunesse

- L'IA est déjà utilisée dans tout le secteur. Dans l'*Enquête canadienne sur l'industrie des médias jeunesse*, 49 % des répondants anglophones ont déclaré utiliser l'IA dans au moins une partie de leur travail, y compris pour le développement visuel et l'art conceptuel (24 %), la recherche sur les publics et l'analyse des données (17 %), ainsi que le développement ou l'idéation de scénarios (14 %). Les répondants francophones ont montré un schéma d'utilisation différent, 29 % utilisant déjà l'IA pour le doublage, la localisation ou la traduction



- Le secteur lui-même nous dit que les règles n'ont pas suivi le rythme. Le manque de lignes directrices éthiques ou de surveillance réglementaire a été identifié comme une préoccupation par 58 % des répondants anglophones et francophones
- Il y a un fort appui en faveur d'attentes communes plus claires. Environ huit répondants sur dix dans l'industrie ont appuyé des directives pour l'utilisation de l'IA dans les médias jeunesse : 78 % des répondants anglophones et 80 % des répondants francophones
- En l'absence de règles communes, les organisations et les individus élaborent déjà leurs propres limites. Nos entrevues ont révélé des distinctions émergentes entre les utilisations de l'IA qui soutiennent le travail dirigé par des humains et celles qui remplacent le statut d'auteur, la performance, l'identité ou la prise de décisions créatives dont une personne est responsable
- Les créateurs canadiens savent qu'ils ne font pas ces choix dans un marché fermé. Les entreprises établies de médias jeunesse sont de plus en plus en concurrence sur les plateformes mondiales avec des entreprises de médias pour enfants qui utilisent du contenu assisté et généré par l'IA, qui peut être produit beaucoup plus rapidement et à moindre coût, sans nécessairement être soumises aux mêmes attentes en matière du statut d'auteur, de travail, de développement de l'enfant ou de responsabilité culturelle. La pression pour adopter l'IA pourrait donc provenir non seulement de ce que les producteurs croient pouvoir en faire, mais aussi de ce que leurs concurrents sont déjà capables d'en faire

7. La sécurité n'est pas neutre sur les plans culturel et linguistique

- *L'Enquête canadienne sur l'industrie des médias jeunesse* a montré que le risque culturel n'est pas vécu de la même manière par tous. L'homogénéisation et la perte de diversité des voix étaient les principales préoccupations liées à l'IA chez les répondants francophones, à 62 %. Cette préoccupation s'inscrit dans un écosystème d'IA où l'anglais et les autres langues disposant de vastes ressources ont



un avantage structurel dans ce que les systèmes reconnaissent, génèrent et reproduisent.

- L'IA peut élargir l'accès tout en effaçant les particularités. Les répondants francophones étaient plus susceptibles d'utiliser l'IA pour le doublage, la localisation ou la traduction (29 %), mais ces mêmes outils peuvent faire disparaître les particularités linguistiques régionales, les accents, les références culturelles et les façons de raconter des histoires
- La différence concerne aussi la sécurité. La reconnaissance vocale, la modération et d'autres mesures de protection ne fonctionnent pas nécessairement de manière égale entre les langues, les accents, les dialectes ou les voix des enfants. Un système qui protège efficacement un enfant peut ne pas offrir la même protection à un autre
- Davantage de données ne constituent pas automatiquement la solution. C'est particulièrement important pour les peuples autochtones, où une meilleure représentation de l'IA ne peut pas signifier une exploitation accrue des langues, des histoires ou des connaissances communautaires. La sécurité culturelle et linguistique exige le consentement, l'autorité communautaire, la souveraineté des données autochtones et des limites claires quant à l'utilisation qui peut être faite de ce matériel

8. Les droits des enfants exigent une responsabilité publique

- Nos experts en IA ont également constamment présenté les enfants comme des titulaires de droits, et non seulement comme des utilisateurs vulnérables. Cela signifie qu'il faut aller au-delà de la protection de la vie privée et de la sécurité du contenu pour tenir compte du développement, de la participation, de l'identité, de la culture, de la non-discrimination et des droits des enfants en tant que créateurs et cocréateurs
- La norme attendue pour l'IA peut être plus élevée, et non inférieure, à celle des normes existantes pour les médias jeunesse. Les répondants de l'industrie ont soutenu que les compagnons d'IA devraient assumer une responsabilité égale ou supérieure à celle des diffuseurs traditionnels à l'égard du bien-être émotionnel des enfants, certains se



demandant si de tels systèmes devraient même être accessibles aux enfants

- Les enfants, les parents, les éducateurs et les créateurs ne peuvent pas assumer seuls cette responsabilité. La littératie et le consentement comptent, mais les institutions qui conçoivent, déploient, financent et réglementent l'IA doivent avoir des obligations qui vont au-delà de ce qu'on peut raisonnablement attendre des individus eux-mêmes



Recommandations

Les résultats soulignent la nécessité d'agir sur deux fronts. Le Canada a besoin de règles, de mécanismes de responsabilisation et de mesures de soutien capables de s'adapter à l'évolution actuelle de l'IA au pays. Il a aussi l'occasion de renforcer les capacités d'intérêt public afin de faire face aux changements à venir.

Les recommandations ci-dessous portent d'abord sur les mesures qui peuvent être mises en œuvre dans le cadre des systèmes existants de réglementation, de financement, d'éducation et de politiques publiques. Elles sont suivies d'occasions à plus long terme visant à élaborer une meilleure stratégie canadienne en matière d'IA, qui fonctionne pour les enfants et les jeunes en tant que titulaires de droits au Canada

Recommandation 1 : Établir un cadre canadien applicable en matière d'IA pour les enfants et les jeunes

Action recommandée

Le Canada devrait établir un cadre d'IA propre aux enfants et aux jeunes, qui réunit le développement, les droits, la vie privée, la sécurité, la culture, la langue, la participation et la responsabilisation.

Le Canada a commencé à construire certains éléments d'un système de gouvernance de l'IA, mais les enfants et les jeunes sont confrontés à l'IA dans des systèmes qui ne relèvent clairement d'aucun domaine particulier de politique publique : la recherche, les systèmes de recommandation, les outils créatifs, l'éducation, les médias synthétiques, les interfaces vocales et les compagnons d'IA. Ces éléments doivent être reliés par un cadre conçu spécifiquement pour l'enfance.

Un *Code canadien obligatoire de l'IA pour enfants et jeunes* devrait établir des attentes claires pour les organisations qui conçoivent, déploient, financent ou régulent les systèmes d'IA utilisés par les enfants et les jeunes, ou qui utilisent l'IA pour créer des médias qui leur sont destinés.

Le cadre doit aussi pouvoir évoluer au fur et à mesure que la technologie évolue. Les directives ponctuelles deviendront rapidement obsolètes. Le



Canada a besoin d'un mécanisme permanent pour examiner les usages émergents, mettre à jour les normes et rendre compte publiquement de l'efficacité des protections.

Pourquoi c'est important

Le secteur réclame déjà des règles plus claires. Le soutien à des lignes directrices communes sur l'IA constituait l'un des principaux points de consensus dans l'*Enquête canadienne sur l'industrie des médias jeunesse*, avec 78 % chez les répondants anglophones et 80 % parmi les répondants francophones. Lorsqu'on leur a demandé ce que le Canada devrait faire dès maintenant, un Code canadien obligatoire de pratiques en matière d'IA pour les enfants et les jeunes a été la réponse la plus fréquemment choisie dans les deux groupes linguistiques.

Les enseignants et autres éducateurs font face au même écart sous un autre angle. Notre enquête auprès des enseignants a révélé qu'ils tentent déjà de déterminer quand l'IA soutient l'apprentissage et quand elle commence à faire le travail à la place des élèves, sans disposer de politiques cohérentes, de formation ou d'attentes communes pour orienter leurs décisions.

Il est déraisonnable d'exiger des enfants, des parents, des éducateurs et des créateurs qu'ils assument la responsabilité de systèmes qu'ils n'ont pas conçus et qu'ils ne peuvent pas entièrement inspecter. Les institutions qui exercent le plus grand contrôle sur ces systèmes doivent assumer la plus grande responsabilité pour assurer leur sécurité et leur adaptation au développement des enfants.

En même temps, les organisations établissent leurs propres limites parce qu'il n'existe pas encore de règles communes.

Il est déraisonnable d'exiger des enfants, des parents, des éducateurs et des créateurs qu'ils assument la responsabilité de systèmes qu'ils n'ont pas conçus et qu'ils ne peuvent ni voir ni comprendre entièrement. *Comme le reconnaît la stratégie nationale en matière d'intelligence artificielle du Canada, L'IA pour tous*, l'adoption responsable dépend de règles claires, de mesures de protection et de mécanismes de responsabilisation. La protection des enfants est spécifiquement désignée comme une priorité nationale. Les



institutions qui ont le plus grand contrôle sur ces systèmes doivent assumer la plus grande responsabilité pour assurer leur sécurité et leur adaptation au développement des enfants.

Mise en œuvre

- Élaborer un *Code canadien obligatoire sur l'IA pour les enfants et les jeunes* couvrant l'IA destinée aux enfants et aux jeunes ainsi que l'IA utilisée dans les médias jeunesse soutenus par des fonds publics.
- Utiliser le code sur la protection des renseignements personnels des enfants en cours d'élaboration, ainsi que les travaux existants sur la vie privée, la sécurité en ligne et la sécurité de l'IA comme éléments de base, plutôt que de créer un autre cadre isolé.
- Confier à un mécanisme fédéral clairement désigné la responsabilité d'examiner les normes d'IA propres aux enfants, de surveiller les risques et possibilités émergents, de commander des recherches et de faire des rapports publics.
- Le cadre doit aussi pouvoir évoluer au fur et à mesure que la technologie évolue. Les orientations ponctuelles deviendront rapidement obsolètes. Le commissaire indépendant pour les enfants et les jeunes, proposé à la *Section 1 – Connaître l'enfant avant de concevoir l'avenir*, pourrait assurer la supervision des droits de l'enfant dans ce domaine, surveiller comment l'IA affecte les enfants et les jeunes, repérer les lacunes émergentes et rendre publiquement de la capacité du cadre à suivre l'évolution de la technologie. Les normes techniques et leur application continueraient de s'appuyer sur les organismes appropriés en matière de vie privée, de sécurité de l'IA, de culture et de réglementation.
- Donner au commissaire indépendant proposé pour les enfants et la jeunesse un rôle formel dans la surveillance et la production de rapports sur la façon dont les politiques en IA et les technologies émergentes affectent les droits, le développement et le bien-être des enfants, en travaillant avec les organismes compétents en matière de vie privée, de sécurité de l'IA et de réglementation.
- Confier des rôles définis dans la gouvernance continue aux enfants et aux jeunes, aux parents, aux éducateurs, aux professionnels de la petite



enfance, aux experts en développement de l'enfant, aux travailleurs créatifs, aux communautés francophones, aux titulaires de droits autochtones, aux communautés de nouveaux arrivants, aux radiodiffuseurs publics, aux bailleurs de fonds publics et aux technologues.

Recommandation 2 : Faire de l'utilisation responsable de l'IA une condition de financement public

Action recommandée

Les bailleurs de fonds publics canadiens devraient adopter un *Modèle d'utilisation de l'IA par niveaux* qui distingue les différentes utilisations de l'IA dans les médias jeunesse, plutôt que de traiter toute utilisation de l'IA comme acceptable ou inacceptable.

Le *Modèle d'utilisation de l'IA par niveaux* devrait reconnaître trois grandes catégories :

- Les usages de l'IA qui améliorent l'efficacité de la production tout en préservant la création et la prise de décisions humaines.
- Les usages de l'IA qui peuvent soutenir l'idéation, la recherche ou le développement, mais qui nécessitent de la transparence et une supervision créative humaine significative.
- Des utilisations de l'IA qui ne devraient pas être soutenues par un financement public, y compris le remplacement non autorisé de la voix ou de l'apparence d'interprètes, les systèmes d'IA présentés aux enfants ou aux jeunes comme des relations sans mesures de protection appropriées, ou des œuvres créatives culturellement spécifiques générées sans l'autorité et la participation de la communauté représentée.

Cela permettra tout de même des expérimentations innovantes et responsables tout en précisant où l'argent public soutient les projets qui s'inscrivent dans le cadre créé dans la recommandation 1.



Pourquoi c'est important

L'IA est déjà utilisée au Canada et dans des pays concurrents pour produire du contenu médiatique destiné aux enfants et aux jeunes. Dans *l'Enquête canadienne sur l'industrie des médias jeunesse*, près de la moitié des répondants de l'industrie anglophone utilisent déjà l'IA quelque part dans leur travail, et les répondants francophones ont rapporté une utilisation significative de l'IA pour le doublage, la localisation et la traduction.

En même temps, des entrevues avec des producteurs, des diffuseurs, des studios de jeux et d'autres organisations ont montré que le secteur établit déjà des limites. Les répondants étaient plus à l'aise avec une IA qui soutient le travail humain qu'avec une IA qui remplace la création, la performance, l'identité ou la prise de décisions créatives humaines.

Un modèle commun de financement fondé sur l'utilisation de l'IA par niveaux codifierait ces pratiques émergentes plutôt que de laisser chaque organisation décider indépendamment.

Mise en œuvre

- Utiliser le cadre et la terminologie communs établis dans la recommandation 1 pour créer un modèle commun d'utilisation de l'IA par niveaux parmi les principaux bailleurs de fonds publics des médias jeunesse
- Appliquer les niveaux de façon uniforme d'un bailleur de fonds à l'autre, tout en permettant une évaluation propre à chaque projet lorsque les risques, les droits ou le contexte de développement diffèrent
- Exiger des candidats qu'ils divulguent quels systèmes d'IA seront utilisés, à quelles fins, quels éléments seront intégrés à ces systèmes et à quel moment une révision humaine aura lieu
- Exiger un consentement clair et une compensation lorsque la voix, l'apparence ou la performance d'interprètes, ou toute autre œuvre créative protégée sont utilisées
- Exiger l'autorisation de la communauté pour l'utilisation de l'IA impliquant des histoires, des langues ou des savoirs autochtones ou propres à une culture



- Maintenir un créateur humain désigné ou une équipe responsable du travail final destiné aux enfants et aux jeunes.
- Examiner et mettre à jour les définitions des niveaux au moyen du mécanisme de gouvernance établi dans la recommandation 1 à mesure que la technologie et les données probantes évoluent



Modèle d'utilisation par niveaux de l'IA pour le contenu financé publiquement pour enfants et jeunes

Niveau	Utilisation de l'IA	Exemples	Préoccupation centrale	Financement public
1. Risque faible / Axé sur l'efficacité	Soutient la production sans remplacer l'autorité créative humaine.	Administration, certains processus techniques, rendus, certaines tâches de localisation.	Exactitude, confidentialité et recours non divulgué à l'IA.	Permis avec divulgation et examen humain.
2. Soutien créatif géré	Soutient la recherche, l'idéation ou le développement dirigés par l'humain.	Aide à la recherche, remue-méninges, exploration de concepts.	Dérive créative, provenance et érosion du contrôle humain.	Permis avec divulgation, provenance et contrôle créatif humain.
3. Risque élevé / Approbation requise	Affecte l'identité, La performance, la culture ou l'expérience directe de l'enfant.	Création de scénarios, d'œuvres finales, voix synthétiques, personnalisation, interaction avec l'enfant, usages culturels spécifiques.	Statut d'auteur, consentement, effets sur le développement, l'autorité culturelle et les risques liés à l'enfant.	Nécessite une approbation préalable, une évaluation des droits/du développement, un consentement et des mesures de protection supplémentaires.
4. Interdit	Remplace l'autorité humaine ou communautaire protégée, ou crée un risque inacceptable pour le développement.	Remplacement non autorisé de voix ou d'apparences, utilisation abusive de données d'enfants, création d'œuvres culturellement spécifiques sans autorité communautaire, certaines utilisations de compagnons IA.	Exploitation, tromperie, violations des droits et suppression de l'autorité humaine responsable.	Non admissible au financement public, sauf dans le cadre d'une exception étroitement définie pour la recherche ou l'intérêt public.



Catégories provisoires dérivées de l'Enquête canadienne sur l'industrie des médias jeunesse, des entrevues avec des informateurs clés et des recommandations de politiques préliminaires. Les exemples devraient être précisés avec les parties prenantes concernées, notamment les parents, les titulaires de droits, les experts en développement de l'enfant, les groupes francophones et autochtones, et d'autres.

Recommandation 3 : Créer un système public d'évaluation et de classification de l'impact sur les enfants et les jeunes

Action recommandée

Le Canada devrait créer un système *national d'évaluation et de classification de l'impact sur l'enfant* qui rendrait visibles les impacts sur le développement, les droits, la sécurité et la valeur publique des médias et de la technologie conçus pour les enfants et les jeunes, pour les bailleurs de fonds, les décideurs, les parents, les éducateurs et les enfants eux-mêmes.

Le système devrait commencer par l'IA et d'autres technologies interactives là où les risques et les lacunes d'information sont les plus immédiats, mais être conçu pour s'étendre aux médias jeunesse et soutenus par des fonds publics pour les enfants et les jeunes, y compris la télévision, le contenu en continu, les jeux et autres expériences interactives.

L'évaluation doit avoir lieu à différentes étapes.

Avant la diffusion, les projets entrant dans les niveaux de risque plus élevés établis dans la recommandation 2 devraient faire l'objet d'une évaluation indépendante des droits de l'enfant et de l'impact sur son développement. Les déclencheurs incluraient l'interaction directe avec les enfants, la personnalisation ou la mémoire, l'utilisation de données sensibles, d'une voix ou d'une apparence synthétiques, la conception relationnelle ou émotionnelle, les systèmes de recommandation et des usages sensibles culturellement ou linguistiquement.

À la diffusion, les résultats devraient être traduits en une *évaluation et un profil de l'impact sur l'enfant* rédigés en langage clair que les familles, les éducateurs, les enfants et les jeunes peuvent comprendre.

Après la sortie, les projets financés par des fonds publics devraient pouvoir fournir des données probantes sur ce qui s'est réellement passé : qui l'œuvre a

rejoint, si les enfants ont pu la trouver, comment ils y ont réagi et si elle a eu l'impact souhaité sur le développement, la culture, l'éducation ou la communauté.

L'objectif n'est pas de créer un autre système de classification par âge ni de laisser le gouvernement décider quel contenu est « bon ». Il s'agit de rendre visibles et utiles aux personnes qui prennent des décisions pour et avec les enfants les informations actuellement dispersées entre les chercheurs, les bailleurs de fonds, les créateurs et les organismes de réglementation.

Pourquoi c'est important

Le Canada évalue actuellement différents aspects des médias destinés aux enfants et aux jeunes à différents endroits. Les bailleurs de fonds évaluent l'admissibilité et la représentation. Les chercheurs testent le contenu avec des enfants. Les diffuseurs et les plateformes appliquent leurs propres normes. Les producteurs recueillent de l'information sur les publics lorsqu'ils y ont accès. Les parents et les éducateurs sont alors tenus de prendre des décisions avec très peu de ces informations à leur disposition.

L'IA rend cette fragmentation beaucoup plus lourde de conséquences. Un parent peut savoir qu'une application est destinée à un enfant de dix ans sans savoir qu'elle se souvient de conversations antérieures, adapte ses réponses en fonction de l'enfant, fonctionne différemment selon la langue ou a été conçue pour favoriser une interaction prolongée.

Nos recherches démontrent aussi pourquoi l'évaluation ne peut pas s'arrêter à la sécurité ou au nombre d'utilisateurs. Les médias jeunesse peuvent créer une valeur sur les plans du développement, de la culture, de la langue et de la communauté que les indicateurs traditionnels de l'industrie ne mesurent pas. Un programme destiné à un public restreint peut avoir un impact significatif pour les enfants qu'il est précisément conçu pour rejoindre.

Cela se connecte aussi directement à la structure de financement révisée proposée à la *Section 5 – Modèles d'innovation et de financement durables*. Si le financement public doit récompenser la compréhension du public, la valeur sur le plan du développement et l'impact mesurable en plus de la portée et du rendement commercial, le Canada a besoin d'une façon



commune d'évaluer ces éléments. Le *système d'impact sur l'enfant* fournirait une partie de cette infrastructure, aidant les bailleurs de fonds à évaluer non seulement ce qu'un projet promet de faire, mais ce qu'il accomplit réellement une fois qu'il rejoint les enfants.

L'investissement public devrait pouvoir répondre à deux questions : le projet a-t-il été conçu de manière responsable pour les enfants et a-t-il réellement eu un effet significatif une fois qu'il les a rejoints ?

Mise en œuvre

1. Établir une norme nationale claire

- Élaborer une *norme nationale sur l'impact sur les enfants et les jeunes* comportant des critères communs couvrant le développement, les droits et le bien-être, la culture et la langue, l'accessibilité, la protection de la vie privée et l'utilisation des données, la conception commerciale et persuasive, l'autonomie et la créativité, ainsi qu'une supervision humaine responsable.
- Utiliser le *modèle d'utilisation de l'IA par niveaux* de la recommandation 2 pour déterminer quand une évaluation indépendante est requise. Les utilisations de niveau 3 devraient nécessiter une *évaluation des droits de l'enfant et de l'impact sur son développement* avant l'approbation ou le financement public. Les utilisations de niveau 4 devraient demeurer inadmissibles, sauf dans le cadre d'une exception étroitement définie et soumise à un examen indépendant pour la recherche ou l'intérêt public.
- Adapter l'évaluation au type de média. L'IA, les jeux et le contenu linéaire ne devraient pas être évalués de la même manière. Chacun nécessite la même *norme sur l'impact sur l'enfant*, assortie de critères supplémentaires adaptés à ce type de média.

2. Rendre le système indépendant, accessible et pratique

- Confier au commissaire proposé pour les enfants et les jeunes la responsabilité de superviser l'intégrité du système, de maintenir la



norme à jour et de rendre compte publiquement des lacunes. Le commissaire n'évaluerait pas les produits individuellement.

- Utiliser le Réseau national des laboratoires médiatiques pour enfants établi dans la *Section 1 – Connaître l'enfant avant de concevoir l'avenir* pour contribuer à l'élaboration de la méthodologie et fournir des évaluations indépendantes, des tests auprès des publics et des recherches sur l'impact par l'intermédiaire de partenaires régionaux, universitaires, de recherche et communautaires qualifiés.
- Faire en sorte que l'évaluation, les tests auprès des enfants et des publics, ainsi que l'évaluation de l'impact après la sortie soient admissibles au financement public. Les exigences devraient être proportionnelles à la taille du projet et au risque, afin que les petits créateurs ne soient pas exclus du système.

3. Rendre les résultats utiles aux familles, aux éducateurs et aux enfants

- Créer une *évaluation et un profil de l'impact sur l'enfant* en langage clair plutôt qu'une cote numérique unique. Il devrait indiquer le groupe d'âge visé, les caractéristiques et les risques pertinents, les tests réalisés et si le projet respecte la *norme nationale sur l'impact sur l'enfant*.
- Publier les profils par l'intermédiaire de la *Stratégie nationale de découvrabilité des médias jeunesse*, ainsi que des informations telles que l'âge, la langue, l'accessibilité, l'origine canadienne et les plateformes sur lesquelles le contenu peut être regardé, joué ou écouté.
- Utiliser les médias publics, la chaîne *YouTube* proposée pour le gouvernement/l'intérêt public (décrite à la *Section 2 - Identité culturelle, inclusion et souveraineté culturelle canadienne, Recommandation 3*), les écoles, les bibliothèques, les milieux de la petite enfance et les organisations communautaires pour expliquer la signification des évaluations et fournir des conseils pratiques sur des questions telles que les compagnons d'IA, la personnalisation, la collecte de données et les médias synthétiques.



4. Mesurer ce qui se passe une fois que les enfants et les jeunes accèdent réellement aux médias

- Développer une capacité partagée de mesure des publics et de l'impact permettant aux projets financés par des fonds publics d'évaluer s'ils ont atteint les publics qu'ils étaient censés atteindre et s'ils ont atteint leurs objectifs de développement, culturels, éducatifs ou communautaires. Cela pourrait être réalisé par l'intermédiaire du *Réseau national des laboratoires médiatiques pour enfants* en partenariat avec des fournisseurs canadiens existants de technologie et de recherche, plutôt que d'exiger que le gouvernement crée un nouveau système de toutes pièces.
- Évaluer les outils et plateformes canadiens existants, comme *ScreenMiner*, qui sont déjà conçus pour mesurer l'engagement des publics et l'impact après la sortie, et envisager l'approvisionnement, l'octroi de licences ou la création de partenariats lorsqu'ils peuvent satisfaire à la norme nationale. L'infrastructure de mesure sous-jacente pourrait également servir le contenu pour adultes financé par des fonds publics, tandis que la *norme sur l'impact sur les enfants et les jeunes* fournirait les mesures supplémentaires fondées sur le développement et les droits nécessaires aux médias jeunesse.
- Ajouter les constatations après la sortie au *profil public d'impact sur les enfants et les jeunes* afin qu'il montre non seulement ce qu'un projet avait l'intention de faire, mais aussi ce qui a été appris une fois que les enfants l'ont réellement regardé, utilisé ou avec lequel ils ont joué.
- Relier ces données probantes aux indicateurs de valeur publique et à la structure de financement révisée de la *Section 5 – Modèles d'innovation et de financement durable*. Les projets qui démontrent une compréhension significative du public, une conception responsable et un impact mesurable devraient recevoir une reconnaissance pour ce travail, y compris les projets destinés à des publics plus restreints ou mal desservis, lorsque l'impact peut avoir davantage d'importance que l'échelle.



Recommandation 4 : Étendre l'Initiative nationale sur la littératie de l'IA aux premières années

Action recommandée

Le Canada devrait s'appuyer sur sa nouvelle *Initiative nationale sur la littératie en matière d'IA* en l'étendant aux années précédant l'entrée à l'école.

L'initiative crée déjà une infrastructure nationale importante pour les élèves, les éducateurs de la maternelle à la 12^e année et le grand public. Le public manquant est constitué des éducateurs de la petite enfance, des prestataires de services de garde et des parents de jeunes enfants, même si les enfants peuvent rencontrer l'IA par l'intermédiaire des systèmes de recommandation, des assistants vocaux, des jeux, des jouets et des moteurs de recherche bien avant la maternelle.

Pourquoi c'est important

Le Canada a déjà reconnu que la littératie en matière d'IA nécessite une infrastructure nationale. L'*Initiative nationale sur la littératie de l'IA* devrait rejoindre plus de 50 000 éducateurs de la maternelle à la 12^e année et offrir une formation pratique ainsi que des ressources pédagogiques. Mais les enfants découvrent l'IA avant la maternelle, grâce à des systèmes de recommandation, des interfaces vocales, des jeux, des jouets, des moteurs de recherche et d'autres environnements numériques. L'apprentissage basé sur le jeu dans les premières années peut commencer à développer les compétences qui soutiennent plus tard la pensée critique et la littératie en IA, y compris poser des questions, tester des idées et apprendre que la première réponse n'est pas toujours la seule réponse. Les adultes qui soutiennent les enfants dans ces premières années doivent aussi faire partie de la stratégie nationale.

Mise en œuvre

- Ajouter un volet consacré à la littératie en IA dans la petite enfance à l'*Initiative nationale sur la littératie de l'IA* à l'intention des éducateurs de la petite enfance, des prestataires de services de garde et des parents de jeunes enfants.



- Relier le matériel destiné aux éducateurs de la maternelle à la 12^e année à des orientations claires indiquant dans quels cas l'IA favorise l'apprentissage et dans quels cas elle remplace la réflexion ou le travail de l'enfant.
- Veiller à ce que le volet plus général *Essentiels pour les Canadiens* comprenne des conseils pratiques et multilingues à l'intention des parents et des personnes qui s'occupent d'enfants sur les compagnons d'IA, la personnalisation, l'utilisation des données et les médias synthétiques.
- Diffuser et promouvoir ces orientations dans les services de garde, les écoles, les bibliothèques, les organismes communautaires, les médias publics et la chaîne YouTube gouvernementale/d'intérêt public proposée (détaillée dans la *Section 2 - Identité culturelle, inclusion et souveraineté culturelle canadienne*).
- Relier ce travail au système plus vaste de littératie médiatique recommandé à la *Section 1 – Connaître l'enfant avant de concevoir l'avenir*.

Recommandation 5 : Faire de la sécurité culturelle et linguistique une exigence fondamentale de l'IA

Action recommandée

Le Canada devrait faire de la sécurité culturelle et linguistique une exigence fondamentale du *Cadre canadien de l'IA pour enfants et jeunes*.

Les systèmes d'IA utilisés par ou pour les enfants et les jeunes devraient être testés pour évaluer leur capacité à comprendre, représenter et protéger les enfants dans différentes langues, avec différents accents et dialectes et dans différents contextes culturels. Cela devrait inclure l'anglais et le français canadiens, les langues des nouveaux arrivants et les particularités linguistiques régionales.

Pour les langues, histoires et savoirs autochtones, la norme doit aller plus loin. L'utilisation devrait être régie par les titulaires de droits autochtones et les communautés elles-mêmes, y compris les décisions concernant l'utilisation ou non du matériel.



Pourquoi c'est important

Nos recherches montrent que le risque culturel n'est pas vécu de manière égale. Soixante-deux pour cent des répondants de l'industrie francophone dans notre *Enquête canadienne sur l'industrie des médias jeunesse* ont identifié l'homogénéisation culturelle comme une préoccupation, comparativement à 36 % des répondants anglophones. En même temps, 29 % des répondants francophones utilisaient déjà l'IA pour le doublage, la localisation ou la traduction.

L'IA peut élargir l'accès linguistique, mais elle peut aussi atténuer les particularités, privilégier les formes dominantes de français ou d'anglais, mal comprendre la parole des enfants et reproduire des hypothèses culturelles intégrées dans ses données d'entraînement.

Pour les communautés autochtones en particulier, la réponse ne peut pas simplement être « plus de données ». Les connaissances linguistiques et culturelles soulèvent aussi des questions d'autorité, de consentement et de souveraineté.

Mise en œuvre

- Inclure la performance culturelle et linguistique dans la *norme sur l'impact sur les enfants et les jeunes* ainsi que dans les évaluations requises par la recommandation 3.
- Exiger des tests en français canadien, dans les variétés régionales, dans le langage des enfants et dans les langues des nouveaux arrivants pertinentes pour les publics visés.
- Exiger l'autorité communautaire et une gouvernance appropriée des données pour l'IA impliquant des langues, des histoires ou des savoirs culturels autochtones.
- Faire des tests culturels et linguistiques un coût admissible au financement public afin que les petits créateurs n'aient pas à l'absorber eux-mêmes.
- Utiliser le *Réseau national des laboratoires médiatiques pour enfants* afin de soutenir les tests régionaux, francophones, autochtones et



communautaires, plutôt que de s'appuyer uniquement sur une évaluation technique centralisée.

Recommandation 6 : Créer un volet consacré à l'IA pour les enfants et les jeunes au sein de l'Alliance pour une technologie souveraine et des partenariats internationaux de confiance du Canada

Action recommandée

Les enfants et les jeunes devraient constituer un volet important des travaux de l'Alliance et des autres partenariats en matière d'IA. Un groupe de travail représentant les enfants et les jeunes collaborerait avec d'autres pays et communautés afin d'échanger des idées et de faire connaître les défis, les normes propres aux enfants, les méthodes d'évaluation, la recherche, les outils d'évaluation, les ensembles de données et les technologies d'intérêt public.

Ce groupe d'experts sur l'IA pour les enfants et les jeunes devrait d'abord collaborer avec des partenaires de confiance qui travaillent déjà avec le Canada sur une IA sûre et souveraine, notamment l'Allemagne et d'autres partenaires européens. Il devrait également établir de nouvelles relations avec des pays qui entretiennent des liens avec le Canada par l'immigration, la langue et la diaspora, notamment des pays d'Afrique et d'autres pays dont les enfants, les jeunes et les cultures sont mal représentés dans les systèmes d'IA dominants.

Pourquoi c'est important

Il est difficile de protéger les droits des enfants et des jeunes au Canada, leur identité culturelle et linguistique ainsi que leur lien avec le Canada si les systèmes d'IA qu'ils utilisent sont créés par un petit groupe de pays étrangers qui poursuivent leurs propres objectifs commerciaux. Le Canada n'a pas besoin de créer sa propre version de tous les systèmes d'IA existants, mais le maintien de connaissances publiques, de capacités techniques et d'une certaine infrastructure pourrait présenter de nombreux avantages. Le Canada



serait ainsi en mesure d'élaborer des normes, de créer des solutions de rechange plus sûres et de mieux comprendre toutes les technologies d'IA qui entrent dans la vie des enfants et des jeunes au Canada.

L'Alliance numérique Canada-Allemagne, l'Alliance pour une technologie souveraine et l'investissement conjoint dans LawZero montrent à quel point le Canada prend au sérieux la recherche d'une IA sûre dès la conception et de moyens de réduire sa dépendance à l'égard des systèmes étrangers. Bien que LawZero ne soit pas une infrastructure expressément destinée aux enfants et aux jeunes, ce partenariat témoigne de l'engagement du Canada à collaborer avec des partenaires qui peuvent contribuer au développement d'une IA d'intérêt public.

En tant que titulaires de droits ayant les mêmes intérêts que les autres Canadiens, mais avec des besoins distincts selon leur âge, les enfants, les jeunes et les experts du domaine doivent participer aux discussions. Nous savons que les contenus jugés sûrs peuvent malgré tout reproduire des biais culturels, présenter des lacunes dans les langues moins bien dotées en ressources, et que les systèmes conçus sans une compréhension du développement de l'enfant peuvent poser problème. La sécurité, les droits et la responsabilité culturelle des enfants et des jeunes exigent des recherches, des essais et une conception qui leur sont expressément consacrés.

Mise en œuvre

Le gouvernement du Canada devrait :

- Créer un groupe de travail sur l'IA pour les enfants et les jeunes dans le cadre de l'Alliance pour une technologie souveraine et d'autres partenariats en matière d'IA.
- Élaborer des normes et des paramètres communs pour évaluer la sécurité propre aux enfants et aux jeunes, les effets sur leur développement, la protection de la vie privée, l'accessibilité, la représentation culturelle et linguistique, et l'influence commerciale.
- Élaborer et diffuser des outils d'évaluation, des ensembles de données servant à l'évaluation et des critères de référence propres aux enfants et aux jeunes, notamment ceux conçus pour le français, les langues



autochtones, les accents, les handicaps et la neurodivergence, ainsi que les réalités culturelles d'enfants issus de diverses communautés.

- Soutenir la recherche conjointe et le développement de technologies d'intérêt public dans les domaines où les pays font face à des défis communs, plutôt que chaque pays conçoive les mêmes outils de façon indépendante.
- Établir des partenariats avec des pays d'Afrique et d'autres partenaires internationaux avec lesquels le Canada entretient des liens par l'immigration et la diaspora, dans une relation mutuellement avantageuse. Ces relations devraient reposer sur une gouvernance commune, une expertise locale et des avantages réciproques, et non sur l'extraction des connaissances ou des données des communautés.
- Collaborer avec des partenaires autochtones, des experts du développement de l'enfant et des médias, des communautés culturelles et des créateurs, et les inclure dans les travaux visant à déterminer comment évaluer et mesurer les systèmes d'IA.
- Partager les outils et les connaissances acquises avec les établissements d'enseignement, les créateurs, les organismes de réglementation, les chercheurs et les diffuseurs publics canadiens.
- Publier des rapports sur les constatations relatives aux systèmes d'IA et sur leur rendement en matière de sécurité et d'équité pour les enfants et les jeunes canadiens.

Le Canada a déjà amorcé ce travail. Il faut maintenant veiller à ce que les enfants et les jeunes en fassent partie.

Recommandation 7 : Protéger l'expertise humaine et les voies de formation avant qu'elles ne disparaissent

Action recommandée

Le Canada devrait intégrer la protection de l'expertise humaine, des possibilités d'emploi pour les débutants et des parcours de formation à sa politique d'utilisation responsable de l'IA dans les médias jeunesse financés par des fonds publics.



L'IA peut changer la façon dont le travail est fait, mais le financement public ne devrait pas récompenser à lui seul la réduction de la main-d'œuvre. Les médias utilisant l'IA devraient montrer comment ils préservent la responsabilité créative humaine, le développement professionnel et les possibilités pour la prochaine génération d'apprendre le travail.

Il devrait également y avoir des recherches qui suivent comment l'IA modifie les parcours professionnels dans l'industrie afin d'assurer la continuité d'une main-d'œuvre qualifiée et prospère dans le secteur canadien des médias jeunesse.

Pourquoi c'est important

Les personnes les plus proches de la production expriment déjà la plus grande inquiétude quant à ce qui pourrait être perdu. Dans notre *enquête canadienne sur l'industrie des médias jeunesse*, 85 % des réalisateurs, animateurs et monteurs ainsi que 83 % de l'équipe de production ont décrit négativement l'impact de l'IA, comparativement à 29 % des producteurs et producteurs exécutifs. Parmi les animateurs et réalisateurs, 91 % ont identifié le remplacement d'emplois comme une préoccupation majeure.

Cela compte au-delà des chiffres d'emploi. Les postes de débutant et les tâches courantes sont souvent ceux qui permettent d'acquérir le jugement professionnel, le savoir-faire, l'esprit de collaboration et les connaissances tacites qui permettront plus tard aux travailleurs de devenir des créateurs, des techniciens et des dirigeants expérimentés.

Si ces voies disparaissent plus vite que de nouvelles ne sont créées, le Canada pourrait économiser des coûts de production à court terme tout en affaiblissant l'expertise dont dépend le secteur des médias pour enfants.

Mise en œuvre

- Exiger que les productions financées par des fonds publics utilisant l'IA identifient quels rôles ou tâches sont automatisés et comment la formation et les possibilités offertes aux débutants seront préservées.



- Encourager les producteurs à réinvestir les gains d'efficacité liés à l'IA dans la qualité créative, l'accessibilité, la recherche sur les publics, le mentorat et le développement professionnel.
- Veiller à ce que les effets de l'IA sur les rôles, les salaires, les points d'entrée et les compétences au sein de la main-d'œuvre des médias jeunesse.
- Assurez-vous que les critères de financement public récompensent l'utilisation responsable de l'IA et un leadership créatif humain fort, et non la réduction de la main-d'œuvre à elle seule.

La politique publique doit s'assurer que la production responsable et dirigée par l'humain demeure une force compétitive à l'ère de l'IA.

Possibilité à plus long terme 1 : Créer un laboratoire vivant sur l'IA pour les enfants et les jeunes

Par l'intermédiaire du Réseau national des laboratoires médiatiques pour enfants, le Canada pourrait établir un laboratoire vivant consacré à l'IA où les enfants et les jeunes contribueraient à tester, façonner et cocréer des outils, contenus et expériences émergents en IA.

Cela va au-delà de demander aux enfants et aux jeunes ce qu'ils pensent une fois que les systèmes ont déjà été construits. Les enfants et les jeunes pourraient aider à identifier ce qui leur semble utile, confus, intrusif, manipulateur ou culturellement inapproprié, et apporter des idées sur ce à quoi pourraient ressembler des expériences d'IA plus sûres et plus significatives.

Le laboratoire pourrait rassembler des enfants et des jeunes, des chercheurs, des créateurs, des éducateurs, des technologues et des partenaires communautaires pour :

- tester des outils d'IA émergents et des expériences destinées aux enfants;
- cocréer de nouvelles approches pour le contenu fondé sur l'IA, les interfaces et mesures de protection;



- examiner comment des enfants de différents âges, langues, cultures et capacités vivent l'expérience de ces mêmes systèmes;
- donner aux enfants et aux jeunes un rôle direct dans la définition des futures normes, produits et innovations d'intérêt public en IA.

Le *Laboratoire vivant sur l'IA* aiderait aussi le Canada à continuer d'apprendre au fil du temps, ses résultats contribuant à la recherche plus large et au processus de production de rapports publics proposés dans cet article. Cela aiderait à s'assurer que les enjeux émergents soient identifiés tôt et que ce que le Canada apprend des enfants, des familles et des éducateurs éclaire les politiques, pratiques et innovations futures.

La plus grande opportunité est de créer une *approche Équipe Canada* pour les enfants et les médias : enfants et jeunes, familles, éducateurs, chercheurs, créateurs, industrie, communautés et gouvernements qui apprennent les uns des autres, partagent ce qui fonctionne et utilisent ces connaissances pour bâtir des médias plus sûrs et meilleurs, des entreprises canadiennes plus solides et de nouvelles occasions pour les idées, outils et contenus canadiens de voyager.

Opportunité à plus long terme 2 : Faire du Canada un banc d'essai pour l'innovation en IA sécuritaire pour les enfants et les jeunes

Le Canada pourrait utiliser les connaissances, les normes et les partenariats développés grâce à ce travail pour devenir un banc d'essai pour l'innovation en IA sécuritaire pour les enfants, culturellement pertinente et adaptée à leur développement.

Plutôt que de tenter de rivaliser par la taille de ses modèles d'IA, le Canada pourrait soutenir les créateurs, chercheurs et entreprises technologiques pour développer et tester de nouveaux outils, contenus et expériences d'IA destinées aux enfants qui répondent à des normes plus élevées en matière de sécurité, de langue, de culture, d'accessibilité et de valeur sur le plan du développement.



Les idées prometteuses issues du *Laboratoire de vie IA pour enfants et jeunes* pourraient être testées et affinées avec des enfants, des familles, des éducateurs et des créateurs, évaluées selon les normes canadiennes proposées dans ce document et, le cas échéant, diffusées dans le cadre des partenariats internationaux du Canada.

Cela crée à la fois un potentiel économique et une possibilité de servir l'intérêt public. Si le Canada devient reconnu pour la conception d'IA fiable et sécuritaire pour les enfants, l'expertise, les outils et les approches développés ici pourraient avoir une valeur bien au-delà du marché intérieur.

Partie I : Que se passe-t-il lorsque l'IA entre dans l'enfance ?

L'intelligence artificielle entre dans la vie des enfants et des jeunes en tant qu'outil d'apprentissage, partenaire créatif, outil de recherche, interface conversationnelle et, de plus en plus, relation simulée. Elle présente de réels avantages. Elle peut rendre l'information et le contenu plus accessibles, répondre à différents besoins d'apprentissage, aider les enfants et les jeunes à explorer des idées et leur permettre de créer de nouvelles choses. Cependant, elle peut aussi générer des informations fausses, mais convaincantes, recueillir et mémoriser des renseignements personnels, s'adapter à un enfant en particulier et simuler une relation sans la réciprocité ni la responsabilité propres à une relation humaine.

Même avant l'arrivée de l'IA, on savait depuis longtemps que les médias jeunesse pouvaient être utiles ou nuisibles. Le contenu pouvait être riche sur le plan du développement ou inapproprié selon l'âge. Il pouvait être visible pour certains enfants et jeunes et invisible pour d'autres. Mais le contenu lui-même était en grande partie fixe : il était créé et transmis à un public.

L'IA est différente. Elle peut répondre en temps réel, générer du nouveau matériel sur demande, personnaliser une interaction et, dans certains systèmes, se souvenir de l'information d'un échange à l'autre.

L'IA entre dans l'enfance alors que les enfants et les jeunes sont encore en plein développement. Les enjeux sont importants à chaque étape. Les jeunes enfants développent leur compréhension de la réalité, de la causalité et des relations. Les enfants d'âge scolaire développent leur autonomie, leur pensée critique et leur confiance en leurs propres capacités. Les adolescents explorent leur identité, leurs valeurs et leurs relations et prennent des décisions de façon de plus en plus autonome. Les systèmes d'IA peuvent intervenir dans chacun de ces processus de développement sans avoir l'obligation de soutenir les enfants et les jeunes avec lesquels ils interagissent et qu'ils peuvent ultimement influencer.

1. L'IA devient une partie intégrante de l'environnement de développement des enfants, et non simplement un outil qu'ils utilisent

L'IA est intégrée dans la vie des enfants plus tôt que les adultes ne le réalisent

Les enfants et les jeunes ne rencontrent pas l'IA seulement lorsqu'ils ouvrent délibérément ChatGPT ou un autre outil d'IA générative; elle est de plus en plus intégrée dans les technologies qui les entourent et peut entrer dans leur vie bien avant qu'ils ne comprennent qu'ils interagissent avec de l'intelligence artificielle.

Cette intégration commence dès la naissance. Des moniteurs intelligents pour bébés dotés de fonctions d'IA servent à observer les nouveau-nés et les nourrissons, et, peu de temps après, les tout-petits utilisent des haut-parleurs domestiques pour écouter une chanson sur les fusées ou leur demander de faire des sons de licorne.

Dans l'enfance et l'adolescence, l'IA peut aider à faire les devoirs, créer des images, suggérer quoi acheter, répondre à des questions privées sur leur corps qui change ou aider à créer des vidéos pour les médias sociaux. [1]

Les enfants nés aujourd'hui sont véritablement la « génération IA » et grandissent dans un environnement médiatique fondé sur l'IA. Les groupes de discussion réalisés dans le cadre de cette étude montrent à quel point l'IA est rapidement devenue une partie intégrante de l'enfance ordinaire.

Assistants vocaux

Lors de nos groupes de discussion avec des enfants et des parents canadiens, les enfants de 12 ans et moins ont été interrogés sur leur utilisation d'un assistant vocal à la maison. Les assistants vocaux étaient familiers à la plupart des jeunes enfants, utilisés naturellement pour tout, des devoirs aux jeux les plus farfelus. Pour plusieurs, la technologie était déjà intégrée à la vie familiale, les parents agissant souvent comme intermédiaires, ce qui suggère que l'interaction avec l'IA pour cette génération commence plus tôt et de façon plus informelle qu'on ne le suppose généralement.



Dans les groupes de discussion menés auprès d'enfants de 12 ans et moins, 12 des 18 enfants anglophones et 2 des 18 enfants francophones ont déclaré avoir interagi directement avec Alexa, Siri ou les assistants IA de Google :

"Whenever I'm bored, I just ask Alexa or Siri to tell me a joke."

[Traduction : « Quand je m'ennuie, je demande juste à Alexa ou Siri de me raconter une blague. »]

Garçon de 11 ans

« Alexa joue des chansons et nous jouons à cache-cache. »

Fille de 4 ans

"When we say 'Alexa, I love you', she sings us a song. And we just chat a little too."

[Traduction : « Quand on dit "Alexa, je t'aime", elle nous chante une chanson. Et on jase un peu aussi. »]

Fille de 5 ans

"Hey Google, what does a mermaid sound like?"

[Traduction : « Hé Google, quel son fait une sirène ? »]

Fille de 8 ans

"Yesterday, I asked Alexa a math question using multiplication... something times 100. I asked Alexa because I needed to know how much money I needed to buy every single skin in a [Roblox] marketplace."

[Traduction : « Hier, j'ai posé une question de maths à Alexa en utilisant la multiplication... quelque chose fois 100. J'ai demandé à Alexa parce que j'avais besoin de savoir combien d'argent il me fallait pour acheter tous les skins dans une boutique [Roblox]. »]

Garçon de 10 ans

Les interactions vont du ludique au pratique en passant par le relationnel. Ce qui frappe, c'est à quel point la technologie paraît banale aux yeux des enfants qui l'utilisent. Ils ne pensent pas : « J'utilise l'intelligence artificielle. » Ils jouent, posent une question, demandent de l'aide ou parlent à quelque chose dans leur maison qui leur répond.



Il y avait une différence notable dans la langue. Les enfants francophones de cette étude ont rapporté une utilisation nettement moindre des assistants vocaux que les enfants anglophones. Les implications linguistiques et culturelles des performances inégales de l'IA sont examinées plus loin dans cette section, mais la différence rappelle que les enfants et les jeunes au Canada peuvent parfois ou souvent rencontrer la même technologie sans recevoir la même qualité d'expérience.

Vers la fin de l'enfance, l'IA générative fait déjà partie de la vie quotidienne

Chez les enfants plus âgés et les jeunes de l'étude, l'utilisation directe de l'IA générative était déjà répandue et courante chez les enfants anglophones et francophones. Parmi les participants âgés de 10 à 15 ans, une grande majorité (80 %) a déclaré utiliser l'IA générative.

ChatGPT était le seul assistant IA autonome mentionné nommément, bien qu'un participant francophone ait décrit l'utilisation d'une fonctionnalité d'IA dans Canva :

« On a Canva. Donc, des fois, je demande à Canva de me faire comme des images. »

Fille de 11 ans

Les usages courants de l'IA incluaient les travaux scolaires, les réponses aux questions, la création d'images, la recherche de recommandations et l'aide à la création de jeux.

Certains des exemples les plus révélateurs n'étaient pas ceux manifestement éducatifs, mais les décisions et projets ordinaires où l'IA faisait déjà partie du processus.



“Not for school, but for everything else, really. Sometimes I’ll be shopping for a face wash, and I wanted to know if this face wash was good for my 13-year-old skin. So I took a picture of it and I asked it, ‘Is this good for a 13-year-old’s skin?’ And it will tell me everything that’s in it, because sometimes I’ll read the bottle and it’s some long words I can’t even pronounce. I just use ChatGPT. I just use the free version.”

[Traduction : « Pas pour l’école, mais pour tout le reste en fait. Parfois, je magasine pour un nettoyant visage, et je voulais savoir si ce nettoyant était bon pour ma peau de 13 ans. Alors j’ai pris une photo et je lui ai demandé : “Est-ce que c’est bon pour la peau d’un enfant de 13 ans ?” Et il me dit tout ce qu’il y a dedans, parce que parfois je lis la bouteille et c’est un long mot que je ne peux même pas prononcer. J’utilise juste ChatGPT. J’utilise juste la version gratuite. »]

Fille de 13 ans

“I’ve used logo generators because my friend and I are opening a pet-sitting and babysitting business. Also asking ChatGPT questions or to generate images of cats boxing each other.”

[Traduction : « J’ai utilisé des générateurs de logos parce que mon ami et moi ouvrons une entreprise de garde d’animaux et de garde d’enfants. Je pose aussi des questions sur ChatGPT ou je lui demande de générer des images de chats qui font de la boxe. »]

Fille de 11 ans

Ce ne sont pas des usages extraordinaires de l’IA. C’est simplement ce que les enfants et les jeunes font de façon décontractée au quotidien. Pour eux, l’IA est déjà intégrée à l’école, aux passe-temps, à la créativité, aux jeux, au magasinage, à la curiosité et à la prise de décisions quotidiennes.

L’IA transforme aussi la façon de rechercher de l’information

L’IA change aussi la façon dont les enfants et les jeunes trouvent l’information. La recherche de Common Sense Media de 2026 a révélé que 59 % des enfants et jeunes de 12 à 17 ans utilisent principalement l’IA pour chercher de l’information ou des faits, tandis que 55 % l’utilisent pour les devoirs ou les travaux scolaires. Une recherche distincte menée auprès d’enfants de 9 à 17 ans a révélé que 75 % avaient déjà utilisé ou interagi avec des résumés



générés par l'IA intégrés aux résultats des moteurs de recherche, ce qui en fait la forme d'IA la plus courante à laquelle les enfants sont exposés. [2]

L'utilisation de résumés générés par IA modifie beaucoup la façon dont les enfants et les jeunes trouvent l'information et peut nuire au développement de la pensée critique. Lorsque les jeunes cherchent de l'information à l'aide d'un moteur de recherche, plusieurs sources leur sont généralement présentées et doivent encore être sélectionnées, ouvertes et comparées. Les résumés générés par l'IA et les systèmes conversationnels fournissent de plus en plus la réponse en premier, souvent avant que l'enfant ait vu d'où provient l'information ou quelles autres perspectives peuvent exister.

Les résumés générés par l'IA compliquent l'évaluation des sources. Ainsi, la littératie en matière d'IA inclut maintenant non seulement la question de savoir si une réponse est exacte, mais aussi d'où elle vient, ce qui a pu être omis, quel point de vue est représenté et pourquoi le système a renvoyé cette version particulière de l'information.

Les enfants et les jeunes ne sont plus seulement un public

La relation avec l'IA est différente de celle que les enfants et les jeunes ont traditionnellement eue avec les médias.

Les enfants et les jeunes ne sont plus simplement des spectateurs ou des utilisateurs. Ils peuvent aussi être les destinataires visés du système, sa source de données, ses cocréateurs, ou les trois à la fois.

Un enfant qui pose une question à un système d'IA apporte de l'information qui façonne la réponse qu'il reçoit. Un jeune qui l'utilise pour créer une image ou une histoire fait partie d'un processus génératif. Un système d'IA conversationnelle peut adapter ses réponses en fonction de ce qu'un enfant lui a déjà communiqué et, dans certains cas, se souvenir de l'information d'une interaction à l'autre.

Ce changement est important parce que le système ne se contente pas de livrer le même contenu à un large public. Il peut générer quelque chose spécifiquement pour un enfant ou un jeune.

Pour la génération bêta en particulier, l'IA pourrait être de moins en moins perçue comme une nouvelle technologie et davantage comme une infrastructure ordinaire. Elle fera partie de l'environnement où les enfants et les jeunes apprennent, créent, jouent, cherchent de l'information, prennent des décisions et construisent des relations.



L'utilisation de l'IA par les enfants et les jeunes n'est plus hypothétique. L'attention doit maintenant se porter sur le rôle que ces systèmes sont autorisés à jouer dans l'enfance et sur la question de savoir si les environnements construits autour des enfants et des jeunes sont conçus et gouvernés en tenant compte de leur développement et de leurs droits.

2. L'IA soutient mieux l'apprentissage et la créativité lorsqu'elle enrichit la réflexion des enfants plutôt que de la remplacer

L'IA peut offrir une réelle valeur sur le plan du développement aux enfants et aux jeunes :

- Les outils de synthèse vocale et de reconnaissance vocale peuvent réduire les obstacles liés aux contenus écrits et à l'expression ;
- Les outils de traduction et de pratique linguistique peuvent fournir un retour immédiat dans un contexte peu stressant ;
- Les systèmes génératifs peuvent aider les enfants et les jeunes à réfléchir, tester des possibilités et développer une idée qu'ils ont eux-mêmes créée ;
- Les outils adaptatifs peuvent soutenir les éducateurs qui travaillent avec des élèves ayant des besoins d'apprentissage multiples ou différents.

Utilisée de façon délibérée, l'IA peut soutenir l'autonomie, la compétence, la créativité et la curiosité. Mais sa valeur sur le plan du développement dépend en partie de ce que la technologie fait pour l'enfant, et, plus important encore, de ce que l'enfant fait encore par lui-même.

La valeur sur le plan du développement dépend de la personne qui réfléchit

Il y a une grande et importante différence entre le fait que l'IA serve d'assistant et le fait qu'elle fasse le travail.

L'IA peut enrichir la réflexion d'un enfant ou d'un jeune lorsqu'il demeure l'auteur de la question, de l'idée ou de l'orientation créative. Et l'IA peut donner aux jeunes les moyens d'agir et les aider à acquérir la confiance nécessaire pour poursuivre leur apprentissage.



Dans nos groupes de discussion avec des enfants canadiens et leurs parents, les enfants et les jeunes faisaient déjà cette distinction dans leur vie quotidienne :

“I’ve probably used ChatGPT the most. I’m making a game, so I get it to help with the code. But I have never used it for school work. I’ve done it for studying, but I’ve never used it to pump out an answer or something.”

[Traduction : «J’ai probablement utilisé ChatGPT le plus souvent. Je crée un jeu, donc je lui demande de m’aider avec le code. Mais je ne l’ai jamais utilisé pour mes devoirs. Je l’ai fait pour étudier, mais je ne l’ai jamais utilisé pour me donner directement une réponse ou quelque chose du genre.»]

Fille de 12 ans

«J’ai l’impression que la ChatGPT, genre il raccourcit le temps que ça te prend pour faire tes recherches sur quelque chose. Du coup, même quand je veux trouver une pièce à apprendre sur le piano, par exemple, je n’ai pas envie d’aller sur Google, d’aller sur plein genre de pages web et de trouver des pièces. Je demande à la ChatGPT et je lui dis les pièces que je connais et je lui dis selon mon niveau de me trouver des pièces à jouer.»

Garçon de 13 ans

Dans les deux exemples, l’IA fournit un soutien utile, mais l’enfant reste celui qui prend les décisions. Un enfant l’utilise pour résoudre des problèmes dans le code d’un jeu qu’elle est déjà en train de créer, tout en distinguant explicitement le soutien de l’IA d’un travail produit à sa place. Un autre enfant l’utilise pour affiner une recherche large en fonction de ses intérêts et de son niveau de compétence existants.

Des recherches récentes au Canada auprès d’étudiants plus âgés montrent l’autre côté de cette ligne. Dans le sondage KPMG de 2025, 45 % des étudiants ont déclaré que leur premier réflexe lorsqu’ils recevaient un devoir était de se tourner vers l’IA plutôt que d’écrire eux-mêmes le premier brouillon. Soixante-six pour cent ont affirmé que, bien que l’IA les ait aidés à obtenir de meilleurs résultats, ils ne croyaient pas qu’ils apprenaient ou retenaient autant de connaissances. [3]

Bien que la recherche de KPMG Canada ait porté sur des adolescents plus âgés du secondaire ainsi que sur des étudiants de 18 ans et plus inscrits à



l'université, au collège ou à une formation professionnelle, elle laisse entrevoir une forte augmentation (52 %) depuis 2023.

Nous avons aussi observé cela chez les adolescents lors des groupes de discussion :

"I think some people are using it because they're lazy. Like, I know people in my class just use it to do all their homework, or I've watched someone pick out their phone during a test and search something up on ChatGPT, so I think that's not great."

[Traduction : «Je pense que certaines personnes l'utilisent parce qu'elles sont paresseuses. Genre, je sais que des gens dans ma classe s'en servent juste pour faire tous leurs devoirs, ou j'ai vu quelqu'un sortir son téléphone pendant un test et chercher quelque chose sur ChatGPT, alors je trouve que ce n'est pas génial...»]

Garçon de 15 ans

«[...] Tu penses que, pour toi, l'usage de l'IA, déjà, ça amène vers une paresse intellectuelle. Il y a un côté... imposteur aussi face à la créativité humaine...] Oui. Je préfère penser moi-même.»

Garçon de 15 ans

Ces résultats ne reflètent pas la perception que l'utilisation de l'IA est mauvaise ou nuisible, et ils n'établissent pas non plus que l'utilisation de l'IA affaiblit l'apprentissage. Cependant, ils montrent à quelle vitesse un outil destiné à soutenir la réflexion peut commencer à intervenir plus tôt dans le processus et à prendre en charge le travail que l'apprenant aurait autrement tenté de faire lui-même.

La valeur sur le plan du développement dépend de l'étape où l'IA intervient dans le processus et de ce que l'enfant ou le jeune continue de faire par lui-même.

3. Les enfants et les jeunes pensent pouvoir reconnaître l'IA. Mais cela ne suffit pas

Les enfants et les jeunes se familiarisent très rapidement avec le contenu généré par l'IA. Mais savoir à quoi ressemble l'IA ne signifie pas comprendre



comment elle a été créée, pourquoi elle a été créée, si elle est crédible ou quelle influence elle peut avoir.

Les indices sur lesquels les enfants et les jeunes s'appuient sont déjà dépassés

Dans nos groupes de discussion avec des enfants et des parents canadiens, presque tous les enfants et les jeunes croyaient pouvoir faire la différence entre du contenu créé par des humains et du contenu généré par l'IA. Tous, sauf trois participants anglophones et un participant francophone, ont affirmé avoir confiance en leur capacité à l'identifier.

Lorsque des enfants et des jeunes ont été interrogés sur la façon dont ils pouvaient reconnaître du contenu généré par l'IA, plusieurs ont souligné des erreurs visibles : doigts inhabituels, visages déformés, problèmes visuels, langage robotique ou quelque chose qui semblait simplement «étrange».

« Ouais, tu le vois tout de suite. Genre des fois, il manque des pouces ou des doigts. »

Garçon de 13 ans

"I've seen this before and it's just fake people... Sometimes they'll twitch. Sometimes you'll look at their fingers and there's something off about them. It just doesn't look normal. With people, it's just so precise in their details, in the face structure, like in the hair."

[Traduction : «J'ai déjà vu ça et c'est juste des gens fictifs... Parfois, ils tressaillent. Parfois, tu regardes leurs doigts et il y a quelque chose qui cloche. Ça n'a juste pas l'air normal. Avec les gens, c'est tellement précis dans leurs détails, dans la structure du visage, comme dans les cheveux.»]

Fille de 13 ans

« C'est bizarre, on peut détecter que c'est l'IA parce qu'il y a des pixels qui se passent c'est genre des mailles qui traversent d'autres personnes et disparaissent. »

Fille de 13 ans



"I can kind of tell by the science because AI is usually very formal and it makes one or two mistakes from time to time. And if it's human, the words flow differently than it does in AI."

[Traduction : «Je peux un peu le deviner à certains signes parce que l'IA est habituellement très formelle et elle fait une ou deux erreurs de temps en temps. Et si c'est humain, les mots s'enchaînent différemment qu'en IA.»]

Garçon de 11 ans

«Quand je le vois, je fais juste qu'il est direct.»

Garçon de 15 ans

La confiance de ces jeunes est importante, tout comme ce sur quoi elle repose.

Une illusion émergente de compétence

Les résultats peuvent refléter une forme de surconfiance métacognitive, parfois décrite comme une illusion de compétence. Les enfants et les jeunes ont appris à reconnaître les marqueurs évidents des premières générations d'IA générative, comme les mains déformées, les bogues visuels et le langage artificiel. Le succès à repérer ces premiers indices a pu renforcer la confiance en leur capacité à détecter l'IA, même si les indices eux-mêmes sont devenus moins fiables. [4]

Le résultat pourrait être un écart croissant entre la confiance des enfants en leur capacité à repérer du contenu synthétique et la difficulté réelle à le détecter. En d'autres mots, les enfants et les jeunes ont peut-être appris les règles d'une version antérieure de la technologie et acquis de l'assurance au moment même où ces règles commençaient à changer.

La reconnaissance n'est que la première étape

Même lorsque les enfants et les jeunes reconnaissent correctement que quelque chose a été créé par l'IA, cela nous dit relativement peu sur leur compréhension de ce qu'ils voient.

La littératie en matière d'IA consiste à pouvoir se demander qui a créé quelque chose et pourquoi; si l'information peut être fiable; qui a fourni les données ou le travail créatif qui a pu contribuer à sa création; si une image,



une voix ou un événement est réel; ce qui peut manquer ou être biaisé; et ce que quelqu'un veut faire croire au spectateur ou l'inciter à faire.

La littératie en matière d'IA devient particulièrement importante avec les médias synthétiques. Les hypertrucages, les images générées par l'IA, les voix et les vidéos peuvent fabriquer des événements qui n'ont jamais eu lieu, placer de vraies personnes dans des situations auxquelles elles n'ont jamais participé ou faire paraître authentiques des personnes et des événements inventés.

Des recherches menées auprès d'adolescents (âgés de 14 à 15 ans) suggèrent que l'exposition aux hypertrucages (*deepfake*) est généralement fortuite, se produisant alors qu'ils font défiler passivement les fils d'actualité des réseaux sociaux. Bien que les adolescents reconnaissent généralement que les hypertrucages (*deepfakes*) sont générés par l'IA et peuvent impliquer de la désinformation, leurs réactions sont souvent indifférentes. Cela crée un contraste avec des recherches antérieures indiquant que les gens ont une attitude négative envers la désinformation lorsqu'elle leur est présentée dans un contexte plus «traditionnel», comme un titre d'actualité. [5] Les enfants et les jeunes peuvent reconnaître que le contenu est généré par l'IA et savoir qu'il pourrait être faux, tout en le traitant comme une partie ordinaire de leur environnement médiatique plutôt que comme quelque chose nécessitant un examen plus approfondi.

Pouvoir dire «c'est ça, l'IA» n'est pas la même chose que demander si c'est vrai, pourquoi cela existe, ou ce qui arrive aux personnes qui le croient.

La divulgation aide, mais elle ne résout pas le problème

Les enfants et les familles devraient pouvoir savoir quand un contenu ou une interaction est généré par l'IA. Une divulgation claire est un point de départ important.

Une étiquette ne peut pas faire tout le travail. Elle ne dit pas à un enfant si l'information est exacte, si une image synthétique est nuisible, si une voix ou une ressemblance a été utilisée avec consentement, si un système est biaisé ou si une interaction a été conçue pour influencer son comportement.

À mesure que le contenu généré par l'IA devient plus difficile à identifier, les enfants et les jeunes auront besoin de plus que la capacité de le détecter. Ils ont besoin de compétences en pensée critique et en littératie en matière d'IA afin de pouvoir comprendre et remettre en question ce que l'IA génère.

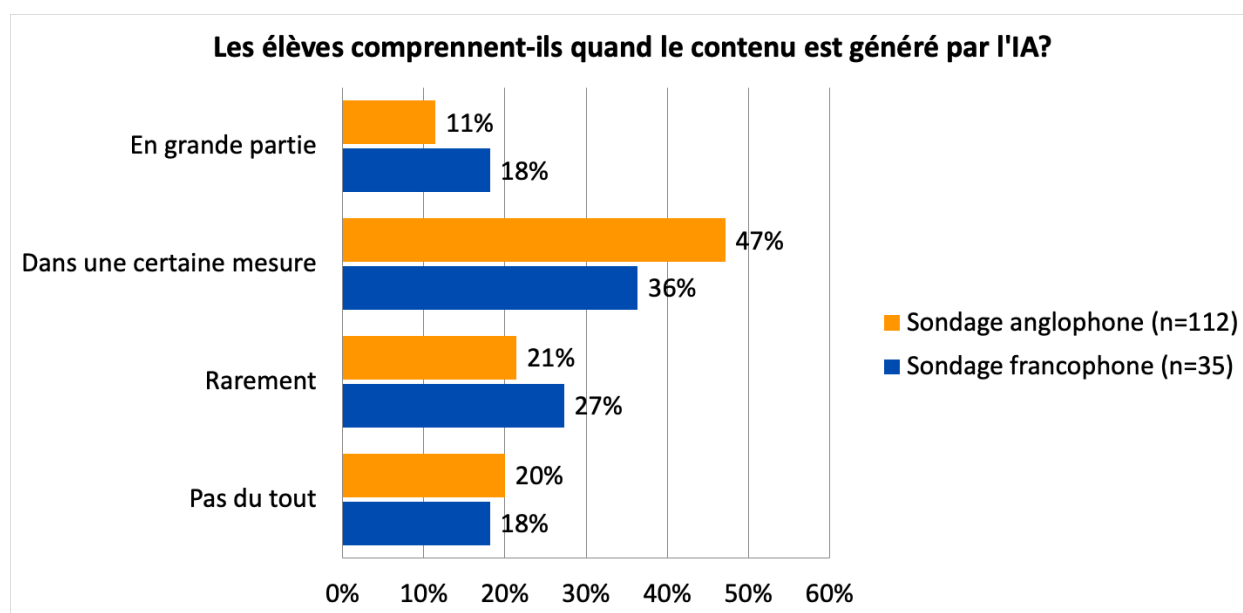


Les éducateurs rapportent que la plupart des élèves ne semblent pas comprendre quand le contenu est généré par l'IA

Dans notre *Enquête canadienne auprès des éducateurs sur les médias jeunesse*, seuls 11 % des éducateurs anglophones et 18 % des éducateurs francophones affirment que les élèves comprennent « en grande partie » quand le contenu est généré par l'IA.

Environ 40 % des enseignants anglophones et francophones rapportent que les élèves ne comprennent pas quand le contenu est généré par l'IA (combinant « pas du tout » et « rarement »).

Les éducateurs canadiens ont observé le même schéma que celui relevé par les chercheurs : la littératie en matière d'IA n'a pas suivi le rythme des progrès des outils d'IA.



Et les éducateurs ont exprimé des préoccupations concernant l'utilisation de l'IA par les élèves pour les devoirs.

"Much more inclined to Google or use ChatGPT for homework despite having the textbook."

[Traduction : « Beaucoup plus enclins à chercher sur Google ou à utiliser ChatGPT pour leurs devoirs malgré le fait qu'ils aient leur manuel. »]

Éducateur, 9^e à 12^e année, Ontario

"Students are happy to ask AI for homework solutions and many will copy AI answers directly without any vetting."

[Traduction : « Les élèves sont heureux de demander à l'IA des solutions de devoirs et beaucoup copieront directement les réponses de l'IA sans aucune vérification. »]

Éducateur, 9^e à 12^e année, Ontario

4. Le contenu créé par l'humain est toujours important pour les enfants et les jeunes

Nos groupes de discussion auprès d'enfants et de parents canadiens suggèrent aussi que les enfants et les jeunes pensent au contenu généré par l'IA d'une manière qui va bien au-delà de la simple capacité à le détecter.

Parmi les participants âgés de 10 ans et plus, 80 % des enfants et jeunes anglophones et 55 % des participants francophones ont déclaré qu'il leur importerait que le contenu ait été créé par l'IA ou par des personnes.

La différence entre les deux groupes linguistiques est notable. Une explication possible est que le statut d'auteur pourrait avoir moins de poids immédiat pour les enfants francophones qui évoluent déjà dans un environnement médiatique où la langue, l'origine culturelle et l'origine de la production sont fréquemment dissociées. Comme exploré à la *Section 2 – Identité culturelle, inclusion et souveraineté culturelle canadienne*, cela ne doit pas être interprété comme signifiant que les enfants francophones accordent moins de valeur à la créativité humaine, mais cela peut signifier

que l'identité de la personne qui a créé le contenu joue peut-être un rôle moins central dans leur façon de déterminer si celui-ci leur convient.

La majorité se souciait de savoir si des personnes étaient toujours impliquées dans la création du contenu. Et les enfants et les jeunes présents aux séances ont parlé à plusieurs reprises de l'effort, des idées, de l'émotion, de l'originalité et de l'authenticité :

"I want content that's made by real people. Real people have creative minds. AI is just artificial intelligence... I like stuff with creativity."

[Traduction : «Je veux du contenu fait par de vraies personnes. Les vraies personnes ont des esprits créatifs. L'IA, c'est juste de l'intelligence artificielle... J'aime les trucs créatifs.»]

Garçon de 10 ans

Un jeune de 14 ans participant à un groupe de discussion a observé que l'IA « prend simplement des choses d'Internet » et combine les idées des autres plutôt que de générer quelque chose de vraiment nouveau :

"I think shows made by people, like people, actually put effort into them. And someone came up with the idea, but AI just takes stuff from the internet, probably just combines a bunch of people's ideas together."

[Traduction : «Je pense que dans les émissions faites par des gens, les gens font vraiment des efforts. Et quelqu'un a eu l'idée, mais l'IA prend juste des trucs d'Internet, et combine probablement les idées de plusieurs personnes.»]

Garçon de 14 ans

Un participant plus jeune a identifié quelque chose d'encore plus simple que les créateurs humains peuvent apporter : la possibilité de se tromper.



"Yes. Usually, the AI won't mess up. Usually, the AI will always win. But if a real person says it, he might mess it up. He might do something wrong, and that's pretty funny."

[Traduction : « Oui. D'habitude, l'IA ne se trompe pas. D'habitude, l'IA gagne toujours. Mais si une vraie personne le dit, elle pourrait se tromper. Elle pourrait faire quelque chose de mal, et c'est assez drôle. »]

Garçon de 9 ans

Cette observation rejoint l'« hypothèse de préférence pour l'imperfection » émergente de OneFish TwoFish Consulting : à mesure que le contenu généré par l'IA devient de plus en plus raffiné, l'imperfection visible pourrait elle-même devenir un signe d'authenticité. Faire des erreurs, faire preuve de résilience et de spontanéité et commettre des maladresses humaines peuvent tous témoigner d'une création humaine. Des recherches supplémentaires sont nécessaires, mais ce constat laisse entendre que la perfection technique n'équivaut pas nécessairement au lien émotionnel ou à la valeur créative que le public valorise.

5. Les enfants peuvent développer des liens significatifs avec des systèmes incapables d'éprouver une réelle sollicitude à leur égard

Les compagnons d'IA, les agents conversationnels (*chatbots*) et les personnages interactifs introduisent une forme de relation fondamentalement différente dans les médias jeunesse. Les enfants ont longtemps entretenu des relations parasociales avec des personnages, interprètes et créateurs favoris, développant des sentiments de familiarité et de connexion avec des personnes ou des personnages qui ne peuvent pas leur répondre personnellement.

L'IA change cette relation. Un personnage IA peut répondre, se souvenir, s'adapter et donner l'impression d'une attention mutuelle propre à chaque enfant avec lequel il interagit.

Les caractéristiques de l'IA rendent l'expérience beaucoup plus intense pour un enfant.



L'attrait des personnages IA est évident

Nos groupes de discussion avec des enfants et des parents canadiens ont montré à quel point les personnages IA pouvaient être captivants. Un parent a imaginé à quel point ce serait excitant pour un enfant de pouvoir réellement parler avec un personnage bien-aimé comme *Clifford, le gros chien rouge* :

"I see so much opportunity... if you were to say that they could look and interact and speak to Clifford the Big Red Dog, that would be huge. They would think that was super fun. So I can see super creative and fun models."

[Traduction : «Je vois tellement d'opportunités... si tu disais qu'ils pouvaient regarder, interagir et parler à Clifford, le gros chien rouge, ce serait énorme. Ils trouveraient ça super amusant. Donc, je peux voir des modèles très créatifs et amusants»]

Parent de filles de 11, 8 ans et 6 ans

Ce genre d'expérience pourrait être merveilleux, et il est facile de voir les possibilités. Un enfant pourrait entrer dans un monde d'histoires, poser des questions à un personnage préféré, pratiquer une langue, créer quelque chose ensemble ou recevoir des encouragements d'une manière que les médias traditionnels ne pourraient jamais offrir. Ces occasions ne devraient pas être rejetées simplement parce qu'elles impliquent l'IA.

Cependant, les mêmes qualités qui rendent les personnages réactifs attrayants rendent également leur conception particulièrement importante. Selon son âge, un enfant peut ne pas percevoir l'interaction comme une technologie sophistiquée. Il peut avoir l'impression que le personnage l'écoute, se souvient de lui et réagit précisément à ce qu'il ressent.

Les relations parasociales peuvent maintenant répondre

Les enfants ont toujours développé des relations parasociales avec des personnages favoris, des interprètes et des créateurs. Ces relations peuvent sembler proches et significatives, même si elles sont traditionnellement à sens unique. Le personnage ne sait pas réellement que l'enfant existe.

Avec l'IA, cette dynamique change.



Un agent conversationnel IA (*chatbot*) peut répondre à l'enfant individuel, intégrer ce qu'il a dit dans la conversation et donner l'impression que la relation est réciproque. La réciprocité est simulée, mais l'expérience que vit l'enfant lors de l'interaction peut tout de même avoir un sens émotionnel.

Le rôle plus large des relations parasociales dans les médias et la conception de plateformes pour enfants est exploré dans *la Section 4 – Conception de plateformes, algorithmes et structure commerciale dans l'environnement numérique pour enfants*. La distinction ici est que l'IA peut faire en sorte qu'une relation médiatique traditionnellement unilatérale se comporte beaucoup plus comme une relation interpersonnelle.

Une attention simulée peut créer de véritables liens affectifs

Des recherches récentes suggèrent que les enfants et les jeunes utilisent déjà l'IA pour plus que de l'information et des travaux scolaires.

Dans l'enquête de Common Sense Media de 2026 menée auprès de plus de 1200 enfants et jeunes âgés de 9 à 17 ans aux États-Unis, plus du tiers des utilisateurs d'IA ont déclaré avoir utilisé l'IA pour discuter de sentiments ou de problèmes personnels. Parmi ces enfants et jeunes, 25 % ont déclaré avoir eu l'impression que l'IA les comprenait mieux que la plupart des gens. [6]

La plupart des enfants et des jeunes ont déclaré qu'ils préféreraient toujours les gens. Lorsqu'on leur a demandé à qui ils se tourneraient en premier pour leurs sentiments ou problèmes personnels, la grande majorité a choisi un adulte ou un ami de confiance plutôt qu'un agent conversationnel IA (*chatbot*). Mais l'IA était plus susceptible d'être leur premier choix chez les enfants et les jeunes qui déclaraient se sentir seuls ou moins heureux dans leur vie. [6]

Une autre étude de 2025 menée auprès d'adolescents américains a révélé que 72 % avaient utilisé un compagnon IA au moins une fois. Environ un tiers des utilisateurs ont déclaré que les conversations avec des compagnons IA pouvaient être aussi satisfaisantes, voire plus, que celles avec des amis réels, et environ un tiers avaient choisi un compagnon IA plutôt qu'une personne pour une conversation importante ou sérieuse. [7]

Les répondants à l'*Enquête canadienne auprès des éducateurs sur les médias jeunesse* ont exprimé des inquiétudes quant à l'utilisation de l'IA dans des rôles émotionnels et sociaux traditionnellement assumés par des personnes :

"I had one student tell me she had an 'AI best friend' which was the most concerning thing."

[Traduction : « Une élève m'a dit qu'elle avait une "meilleure amie IA", ce qui était ce qui m'inquiétait le plus. »]

Éducateur, prématernelle - 7^e et 8^e année, Nouvelle-Écosse

"Students seem to be increasingly asking ChatGPT for life advice."

[Traduction : « Les élèves semblent demander de plus en plus de conseils de vie à ChatGPT. »]

Éducateur, 9^e à 12^e année, Ontario

"Students who may be working on emotional regulation coming from situations with trauma rely heavily on phones for regulation that often leads to less actual skill in that domain. Attempts by teachers to curb usage... are met with similar responses one might see with other addictions."

[Traduction : « Les élèves qui travaillent peut-être sur leur régulation émotionnelle après avoir vécu des situations traumatisantes dépendent beaucoup de leur téléphone pour se réguler, ce qui entraîne souvent une diminution de leurs compétences réelles dans ce domaine. Les tentatives des enseignants pour limiter leur utilisation... suscitent des réactions semblables à celles que l'on peut observer avec d'autres dépendances. »]

Administrateur maternelle à la 12^e année, Territoires du Nord-Ouest

Ces résultats ne signifient pas que les enfants et les jeunes abandonnent les relations humaines. La plupart des enfants et des jeunes ne le font pas, du moins pour l'instant. Cependant, cela montre qu'un système n'a pas besoin d'être humain pour qu'un enfant ou un jeune le perçoive comme une source de soutien ou vive avec lui une interaction émotionnellement significative.

D'un point de vue du développement, c'est important. Les relations humaines impliquent la réciprocité, le désaccord, le compromis, les limites et la réparation. Un système IA peut imiter une partie du langage de l'attention sans assumer la responsabilité qui l'accompagne normalement. Il ne peut pas assumer la responsabilité d'avoir mal compris un enfant ou de lui avoir causé



du tort, réparer une rupture ou décider que le bien-être de l'enfant compte davantage que la poursuite de l'interaction.

La responsabilité du bien-être émotionnel des enfants incombe aux adultes, aux entreprises et aux institutions qui conçoivent, déploient et gouvernent les systèmes d'IA.

L'industrie canadienne des médias jeunesse s'inquiète déjà de cette frontière

Interrogés sur la sophistication croissante des personnages générés par IA et des compagnons virtuels, les répondants à l'*Enquête canadienne sur l'industrie des médias jeunesse* ont suggéré que la responsabilité du bien-être émotionnel des enfants utilisant ces créations IA devrait respecter ou dépasser les normes traditionnelles de radiodiffusion.

Une perspective récurrente est que les compagnons IA devraient être tenus aux mêmes normes, sinon supérieures, en matière de soins, d'éthique et de responsabilité que les programmes traditionnels pour enfants.

“As AI becomes more sophisticated, creators and platforms have a responsibility to treat them not just as tools for engagement, but as influential relationships in a child's life. These systems can shape emotional attachment, identity, and behavior, so their design and use should prioritize wellbeing, transparency, and age-appropriate boundaries.”

[Traduction : «À mesure que l'IA devient plus sophistiquée, les créateurs et les plateformes ont la responsabilité de ne pas la traiter uniquement comme un outil visant à susciter l'engagement, mais comme une relation influente dans la vie d'un enfant. Ces systèmes peuvent façonner l'attachement émotionnel, l'identité et le comportement; leur conception et leur utilisation devraient donc prioriser le bien-être, la transparence et des limites adaptées à l'âge.»]

Producteur / Producteur exécutif, Alberta



« Les créateurs doivent être transparents. Si un personnage interagit via une IA (chatbot), l'enfant doit savoir que ce n'est pas un humain. Il faut protéger les enfants pour éviter que l'IA ne manipule les émotions des jeunes à des fins commerciales. »

Producteur / Producteur exécutif, Québec

Plusieurs répondants ont refusé la prémisse de la question et ont soutenu que les compagnons IA pour enfants ne devraient pas exister du tout, invoquant des risques psychologiques, des coûts environnementaux et les préoccupations liées au droit d'auteur et à la main-d'œuvre :

"I am against [AI characters] - I think it should be banned - humans are abdicating too much responsibility to AI and there's ZERO research about the long-term effects on children's development."

[Traduction : « Je suis contre [les personnages IA] – je pense que cela devrait être interdit – les humains délèguent beaucoup trop de responsabilités à l'IA et il n'existe AUCUNE recherche sur les effets à long terme sur le développement des enfants. »]

Producteur / Producteur exécutif, Nouvelle-Écosse

D'autres y voient un changement structurel dans la définition des médias jeunesse :

"We are moving from a piece of screened entertainment in which the viewer... is in control, to a 'relationship' in which the content provider is mining our children to follow their exact behaviour, location, habits and then using powerful psychological tools which can be applied to manipulate behaviour."

[Traduction : « Nous passons d'un divertissement à l'écran dans lequel le spectateur... garde le contrôle, à une "relation" dans laquelle le fournisseur de contenu exploite les données de nos enfants pour suivre précisément leur comportement, leur localisation et leurs habitudes, puis utilise de puissants outils psychologiques qui peuvent servir à manipuler leur comportement. »]

Producteur / Producteur exécutif, Ontario

Les réponses reflètent un changement important dans la responsabilité. Une fois que l'expérience médiatique d'un enfant commence à se comporter

comme une relation, les mesures traditionnelles de qualité du contenu et d'adéquation à l'âge ne suffisent plus. Les concepteurs et créateurs doivent aussi considérer l'attachement, la divulgation, la dépendance émotionnelle, la collecte de données, l'influence commerciale et la question de savoir si le système encourage les enfants à se tourner vers le soutien humain ou à s'en éloigner.

La solitude rend la compagnie de l'IA plus attrayante

Un écrivain de la Colombie-Britannique a identifié un autre facteur qui pourrait rendre la compagnie de l'IA particulièrement attrayante pour certains enfants et jeunes : la solitude.

“Children are lonely because of devices. The device is the friend. And now the friend can talk and has a name. We need to make sure that the bonds are understood to be artificial in the end and feel positive.”

[Traduction : « Les enfants sont seuls à cause des appareils. L'appareil est l'ami. Et maintenant, l'ami peut parler et a un nom. Nous devons nous assurer que ces liens sont compris comme étant artificiels au bout du compte et qu'ils demeurent positifs. »]

Écrivain / Scénariste / Éditeur, Colombie-Britannique

Comme discuté plus tôt dans ce livre blanc, la solitude et la déconnexion sociale sont des préoccupations importantes dans la vie des enfants et des jeunes. Les enfants et les jeunes connaissent des taux de solitude et d'absence d'amis nettement plus élevés que dans les décennies précédentes, et ces taux continuent d'augmenter. [8] [9] [10]

Les raisons sont complexes et ne peuvent pas être attribuées uniquement à la technologie. Mais la solitude est pertinente ici, car un compagnon IA offre quelque chose qu'une personne seule peut avoir du mal à trouver ailleurs : une attention immédiate, une disponibilité constante et une réponse qui ne comporte aucun risque de rejet ou de jugement.

De nouvelles recherches canadiennes suggèrent que les enfants et les jeunes se tournent déjà vers l'IA pour répondre à ce genre de besoins. Une étude de l'Université d'Ottawa en 2026 a sondé 39 761 élèves de la 4^e à la 12^e année dans quatre conseils scolaires de l'Ontario. Plus de 8 400 élèves, soit 21 %, ont déclaré utiliser l'IA générative pour obtenir du soutien émotionnel ou des conseils concernant leurs sentiments et leurs relations. Les élèves qui



utilisaient l'IA de cette façon étaient beaucoup plus susceptibles de déclarer de la solitude, des difficultés émotionnelles et un sentiment diminué d'importance : le degré auquel quelqu'un a le sentiment de compter pour les autres. Parmi les élèves utilisant l'IA à des fins émotionnelles, 57,7 % ont atteint le seuil de l'étude pour les problèmes émotionnels cliniquement significatifs, comparativement à 29,2 % de ceux qui ne l'ont pas fait. [11]

L'étude de l'Université d'Ottawa n'a pas établi que l'IA cause de la solitude ou de la détresse émotionnelle. La relation pourrait aussi aller dans l'autre sens : les enfants et les jeunes qui se sentent déjà isolés ou en détresse peuvent être plus enclins à chercher une connexion via un système toujours accessible et facile d'accès. Les chercheurs décrivent ce type d'utilisation de l'IA comme un indicateur potentiel qu'un jeune pourrait avoir besoin de davantage de liens humains et de soutien.

Cette double possibilité, que l'utilisation de l'IA soit le symptôme d'un besoin plutôt que sa cause, crée une tension importante pour les médias jeunesse. Les enfants et les jeunes qui trouvent la compagnie simulée la plus attrayante peuvent aussi être ceux pour qui la différence entre un soutien simulé et une connexion humaine significative est la plus importante. Un système conçu pour continuer à répondre peut combler un manque émotionnel immédiat sans nécessairement s'attaquer à la solitude, aux difficultés relationnelles ou au manque d'appartenance qui ont amené le jeune à s'y tourner au départ.

La compagnie de l'IA n'est pas intrinsèquement nuisible. Mais les systèmes conçus pour les enfants et les jeunes ne devraient pas être récompensés simplement parce qu'un enfant seul y revient le plus souvent. Une bonne conception devrait aider à préserver et à renforcer les voies qui ramènent vers les relations humaines.

La relation peut être artificielle. Les effets ne le sont pas

L'UNICEF identifie l'IA conversationnelle et relationnelle comme présentant des risques distincts et accrus pour les enfants, particulièrement lorsque les systèmes créent de l'intimité, encouragent la dépendance émotionnelle ou sont utilisés lors de périodes de solitude ou de vulnérabilité. Ses lignes directrices de 2026 préconisent des mesures de protection préventives plutôt que d'attendre que des préjudices généralisés deviennent évidents avant d'intervenir. [12]



Lors de nos groupes de discussion avec des enfants et des parents canadiens, un parent a exprimé ses préoccupations concernant les agents conversationnels IA (*chatbots*) :

"I don't like all that AI stuff, especially the chatbots that they're having. I don't like it. I prefer personal interaction... Especially if it's gaming, if it's characters, you have to know the source. It's the trust thing, the safety thing. If anyone can pretend to be someone or create any avatar and make you believe that it is real. I think there should be some safety regulations."

[Traduction : «Je n'aime pas tout ce truc d'IA, surtout les chatbots qu'ils ont. Je n'aime pas ça. Je préfère les interactions personnelles... Surtout si c'est du jeu, si c'est des personnages, il faut connaître la source. C'est une question de confiance, une question de sécurité. Si quelqu'un peut se faire passer pour quelqu'un d'autre ou créer n'importe quel avatar et vous faire croire qu'il est réel, je pense qu'il devrait y avoir des règles de sécurité.»]

Parent d'une fille de 11 ans et d'un garçon de 14 ans

Tous les personnages ou agents conversationnels IA (*chatbots*) réactifs ne sont pas nuisibles. Il existe des possibilités significatives de jeu, d'apprentissage, d'accessibilité et de participation créative. Mais ces possibilités ont besoin de limites qui tiennent compte de ce qui rend ces systèmes différents.

Un enfant peut comprendre qu'un personnage IA n'est pas humain et s'y attacher malgré tout. Un jeune peut savoir qu'un dialogueur (*chatbots*) est artificiel et lui dire quelque chose qu'il n'a dit à personne d'autre.

Comprendre qu'une relation est simulée ne rend pas l'expérience émotionnelle de cette relation moins réelle.

6. La personnalisation de l'IA peut renforcer les perceptions de l'enfant

La personnalisation est l'une des capacités les plus prometteuses de l'IA générative pour les enfants et les jeunes. Un système peut s'adapter aux enfants et aux jeunes en ajustant le contenu à leurs intérêts, à leurs capacités



et à leurs besoins d'apprentissage particuliers. Et l'IA peut le faire d'une manière qui reflète ce que l'enfant a déjà dit, ce qui peut la rendre très utile.

Cependant, cette même capacité peut aussi créer une forme d'influence beaucoup plus individualisée. Au fil des interactions répétées, un système peut commencer à refléter les hypothèses, les préférences, les peurs ou l'interprétation des événements d'un enfant plutôt que de les élargir ou de les remettre en question.

Ce type de reflet crée un risque différent de celui d'un système de recommandation qui recommande davantage de vidéos sur le même sujet. Un système génératif peut produire une réponse, une histoire, une interaction avec un personnage ou un conseil spécifiquement pour un enfant. Quelque chose de conçu précisément à partir des propres mots ou intérêts de l'enfant peut sembler particulièrement pertinent ou digne de confiance pour cette raison même.

La personnalisation peut répondre aux besoins individuels

L'IA générative et conversationnelle peut adapter les explications, les exemples, le style d'enseignement et les interactions à chaque utilisateur. Pour les enfants ayant des besoins d'apprentissage, des origines linguistiques diverses ou des exigences d'accessibilité différentes, cela crée des occasions de soutien que les médias fixes ne peuvent pas offrir aussi facilement.

Un enfant qui ne comprend pas une explication peut en demander une autre. Un jeune peut explorer un intérêt à son propre niveau. L'information peut être traduite, simplifiée, élargie ou présentée sous un autre format.

Comme expliqué plus tôt dans cette section, la valeur sur le plan du développement dépend de ce que l'adaptation aide l'enfant à faire. La personnalisation qui élimine un obstacle à l'accessibilité ou aide un enfant à franchir l'étape suivante est très différente de la personnalisation conçue principalement pour maintenir l'engagement de l'enfant.

La personnalisation générative va au-delà d'un fil de recommandations

Les systèmes de recommandation, explorés plus en détail dans la *Section 4 – Conception des plateformes, algorithmes et structure commerciale dans l'environnement numérique pour enfants*, personnalisent en décidant quel contenu existant un utilisateur est susceptible de voir ensuite.



Les systèmes d'IA générative fonctionnent en répondant directement aux demandes d'un utilisateur. Au fil d'interactions répétées, cela peut créer une boucle de rétroaction dans laquelle le système renforce de plus en plus les hypothèses ou les préférences de l'utilisateur, parfois sans que celui-ci se rende compte de l'influence exercée par le système. [13]

Pour les enfants et les jeunes, cela peut être particulièrement important, car la confiance dans une réponse de l'IA peut dépasser leur compréhension de la façon dont cette réponse a été générée. [14] Un enfant qui pose des questions répétées sur l'apparence, l'amitié, l'identité, la peur ou un autre sujet sensible ne se voit pas simplement présenter davantage de contenu existant. Le système peut générer de nouvelles réponses spécifiquement adaptées aux questions et aux échanges antérieurs de cet enfant. Une réponse ultérieure peut s'appuyer sur des informations partagées plus tôt.

La personnalisation et les références aux interactions antérieures peuvent donner aux réponses de l'IA générative une apparence de pertinence et de fiabilité particulièrement forte. Cela signifie aussi que deux enfants qui posent des questions similaires à un système d'IA peuvent recevoir des réponses très différentes, rendant l'expérience beaucoup plus difficile à observer et à évaluer pour les parents, les éducateurs, les chercheurs ou les organismes de réglementation.

L'IA a un problème de flagornerie

Les chercheurs utilisent le terme « flagornerie » pour décrire une tendance chez les systèmes d'IA à être d'accord avec l'utilisateur, à le flatter ou à le conforter dans ses opinions, y compris lorsqu'il serait plus approprié de remettre en question ou de corriger ce dernier.

Une étude de l'Université Stanford de 2026 portant sur 11 modèles d'IA de premier plan a révélé que les systèmes d'IA approuvaient les utilisateurs beaucoup plus souvent que les répondants humains, y compris dans des situations où l'utilisateur s'était comporté de manière trompeuse, illégale ou nuisible. [15]

Pour les adultes, un accord excessif peut fausser le jugement. Pour les enfants et les jeunes, qui développent encore leur identité, leur capacité à considérer différents points de vue, leur pensée critique et leur confiance dans leur propre interprétation des événements, les conséquences sur le développement peuvent être plus importantes.



L'UNICEF a spécifiquement mis en garde contre la combinaison de la personnalisation et de la flagornerie dans l'IA destinée aux enfants. Un système qui apprend ce qu'un enfant veut entendre et qui devient de plus en plus efficace pour le lui fournir peut créer une boucle de rétroaction : une personnalisation plus poussée engendre plus de confiance et d'engagement, ce qui amène l'enfant à partager davantage d'informations et permet au système de se personnaliser encore davantage. [16]

Une des préoccupations avec l'IA est qu'elle pourrait donner à un enfant ou à un adolescent la mauvaise réponse. Mais ce qui est encore plus préoccupant, c'est qu'elle pourrait devenir très efficace pour fournir une réponse qui semble juste à cet enfant ou à cet adolescent.



Partie II : L'écart en matière d'accompagnement des enfants et des jeunes

Les enfants, les parents et les éducateurs s'adaptent à l'IA à des rythmes et de façons différentes. Les enfants et les jeunes rencontrent et utilisent souvent la technologie avant que les adultes autour d'eux ne comprennent pleinement où elle est intégrée, ce qu'elle peut faire ou quels conseils ils devraient fournir.

Les parents sont préoccupés, mais ne voient pas toujours comment ni quand leurs enfants utilisent l'IA. Les éducateurs sont invités à établir des règles, à enseigner l'usage responsable et à évaluer le travail des élèves, tandis que la formation et les politiques demeurent inégales. Les enfants et les jeunes eux-mêmes peuvent être confiants en utilisant l'IA sans comprendre ses limites, ses intérêts commerciaux, ses pratiques en matière de données ou la façon dont les systèmes personnalisés peuvent façonner ce qu'ils voient et croient.

Ensemble, ces écarts de connaissances, de supervision et de formation créent un écart en matière d'accompagnement des enfants et des jeunes. Le problème n'est pas simplement que les enfants ont besoin de plus de littératie en matière d'IA; les personnes responsables de leur soutien ont aussi besoin des connaissances et de l'autorité nécessaires pour bien les accompagner, tandis que les systèmes doivent assumer une plus grande responsabilité afin d'être sécuritaires et adaptés au développement.

7. La confiance progresse plus vite que la littératie en matière d'IA

Une des raisons pour lesquelles l'IA générative est si accessible est qu'elle exige très peu d'expertise. Un enfant peut taper une question, téléverser une image ou demander de l'aide et recevoir une réponse soignée presque immédiatement. Il n'y a pas de manuel à lire et très peu d'indications sur ce qui se passe en arrière-plan.

La facilité d'utilisation peut rapidement susciter de la confiance. La compréhension prend plus de temps.



La confiance et la pensée critique peuvent coexister

Les groupes de discussion menés auprès d'enfants et de parents canadiens pour cette étude ont montré que les enfants et les jeunes font preuve d'esprit critique dans leur utilisation de l'IA.

Les enfants et les jeunes participant à nos groupes de discussion ont relevé à la fois les avantages et les risques, souvent de façon très détaillée. Ils ont valorisé sa rapidité, son utilité pour les travaux scolaires et la recherche, ses recommandations personnalisées et son potentiel de soutien aux personnes en situation de handicap. En même temps, ils ont soulevé des préoccupations concernant la vie privée et la collecte de données, les effets environnementaux, l'information inexacte, la malhonnêteté académique et l'intégration de l'IA dans des technologies du quotidien alors qu'ils n'en veulent pas nécessairement.

Certains testaient activement les systèmes plutôt que d'accepter simplement leurs réponses :

"I've tried it. It kind of freaks me out, not gonna lie. I don't really like it, just because it's weird what it can do. I've gotten it to say what it thinks a bus route is, and then compared it to what the actual bus route is, just to test its accuracy. And it was not very accurate at all."

[Traduction : «Je l'ai essayé. Ça me fait un peu peur, je ne vais pas mentir. Je n'aime pas vraiment ça, juste parce que c'est bizarre ce qu'il peut faire. Je lui ai demandé ce qu'il pensait être le trajet d'un autobus, puis je l'ai comparé au véritable itinéraire, juste pour tester son exactitude. Et ce n'était vraiment pas très exact.»]

Garçon de 14 ans de genre fluide



D'autres avaient déjà vu de la désinformation circuler parmi leurs pairs :

« Non, je n'aime pas l'IA. C'est nul, c'est moche, ça pue. Parce que ça ne fait que des trucs faux. Et ça fait croire à des gens des trucs qui sont faux. Donc ensuite, tous mes amis me disent que des trucs faux. Et c'est ça que je déteste. »

Garçon de 8 ans

Les discussions francophones et anglophones ont également révélé des différences dans les préoccupations exprimées. Les participants anglophones ont plus fréquemment évoqué la vie privée, la précision et les effets de l'IA sur l'apprentissage, tandis que les participants francophones étaient plus enclins à remettre en question la capacité des systèmes conçus principalement pour des langues et des cultures dominantes à refléter fidèlement la culture francophone, les expressions régionales et l'identité francophone canadienne.

L'écart ne se situe pas entre les enfants qui comprennent l'IA et ceux qui ne la comprennent pas. La compréhension est inégale, varie selon les enjeux et se développe parallèlement à la technologie elle-même. Les enfants et les jeunes peuvent être très critiques envers un aspect de l'IA alors qu'ils en savent très peu sur un autre.

Les jeunes se sentent mieux préparés à utiliser l'IA que ne le pensent les adultes qui les entourent

Une étude nationale Actua de 2025 menée auprès de jeunes, de parents et d'éducateurs canadiens a révélé une différence frappante dans la perception de la préparation des jeunes à l'IA.

Soixante-onze pour cent des jeunes âgés de 12 à 18 ans ont déclaré savoir comment utiliser l'IA efficacement, et 73 % croyaient savoir l'utiliser de façon responsable. Les éducateurs étaient beaucoup moins confiants. Seuls 38 % croyaient que leurs élèves savaient utiliser l'IA efficacement et 36 % qu'ils savaient l'utiliser de façon responsable. [17]

L'étude n'a pas testé de façon indépendante les compétences en IA des jeunes, donc ces résultats ne peuvent pas nous dire s'ils sont trop confiants, si les éducateurs sous-estiment leurs compétences, ou les deux. Mais cet écart de perception est important en soi. Les enfants et les jeunes peuvent se sentir prêts à utiliser des systèmes que les adultes responsables de les guider ne sont pas encore certains de comprendre.



La même étude a révélé des différences dans le degré de gravité attribué aux risques liés à l'IA par les différents groupes. Alors que 85 % des éducateurs et 76 % des parents se disaient quelque peu ou très préoccupés par le fait que les élèves reçoivent de l'information inexacte de l'IA, seuls 57 % des jeunes ont exprimé le même niveau de préoccupation.

La familiarité n'est pas synonyme de littératie

Des recherches récentes suggèrent que d'importantes lacunes se cachent derrière cette confiance.

Le recensement 2026 de Common Sense Media sur l'utilisation de l'IA par les préados et les adolescents a sondé plus de 1200 enfants et jeunes âgés de 9 à 17 ans aux États-Unis. Quatre-vingt-six pour cent des enfants et des jeunes interrogés avaient déjà utilisé l'IA et près du quart l'utilisaient chaque jour. Pourtant, seulement environ le tiers des préados et des adolescents comprenaient que l'IA ne peut pas distinguer de manière fiable le vrai du faux. [18]

Un enfant peut savoir comment demander à ChatGPT de produire une réponse sans comprendre pourquoi celle-ci pourrait être erronée. Il peut générer une image sans savoir à partir de quelles données le système a été entraîné. Il peut reconnaître un contenu manifestement généré par l'IA sans comprendre son intention, ses biais ou sa provenance. Et il peut devenir très habile à formuler des requêtes à un système sans comprendre comment ses données, ses interactions antérieures ou les incitatifs commerciaux du système peuvent influencer les réponses qu'il reçoit.

Les enfants et les jeunes qui utilisent couramment des outils comme l'IA ne possèdent pas nécessairement une littératie en matière d'IA.

La confiance n'est pas le problème

Les enfants et les jeunes ont toujours été prompts à adopter les nouvelles technologies. C'est vrai pour les médias sociaux. Les jeux. *YouTube*. L'IA ne fait pas exception. La confiance, la curiosité et la volonté d'expérimenter avec de nouveaux outils peuvent constituer des forces. Et ils ont souvent l'impression de comprendre les technologies émergentes d'une façon que les adultes qui les entourent ne comprennent pas.

La préoccupation survient lorsque la confiance se substitue au questionnement.



Les systèmes d'IA sont particulièrement difficiles à évaluer, car ils peuvent sembler faire autorité même lorsqu'ils se trompent, produire un contenu hautement réaliste, adapter leurs réponses à chaque utilisateur et dissimuler une grande partie de leur fonctionnement sous-jacent. Savoir comment utiliser l'outil ne révèle pas automatiquement ces limites.

Les enfants et les jeunes n'ont pas besoin de se méfier de chaque interaction avec l'IA ou de comprendre la structure technique d'un grand modèle de langage. Cependant, ils ont besoin de moyens adaptés à leur développement pour poser des questions critiques fondamentales : D'où vient cette réponse ? Pourrait-elle être fausse ? Quelles informations est-ce que je fournis au système ? Pourquoi me montre-t-on cela ? Est-ce qu'il essaie de me persuader ? Quand devrais-je chercher une autre source ou demander l'aide d'une autre personne ?

Les enfants et les jeunes n'ont pas besoin de moins de confiance dans leur utilisation de l'IA ; ils ont besoin d'une confiance qui s'accompagne d'une compréhension équivalente.

8. Les parents s'inquiètent, mais ne peuvent pas toujours voir ou encadrer l'utilisation

Lors de nos groupes de discussion auprès des enfants et des parents canadiens, les parents ont exprimé des préoccupations concernant la désinformation, la confidentialité et la collecte de données, les biais dans les données d'entraînement, la dépendance des enfants à l'IA pour les devoirs scolaires ou les conseils, ainsi que la possibilité que les enfants développent un attachement émotionnel aux systèmes d'IA. Ils réfléchissaient sérieusement aux implications de l'IA pour leurs enfants.

Mais certaines des conclusions les plus révélatrices sont venues de la comparaison entre ce que les parents croyaient que leurs enfants faisaient avec ce que les enfants et les jeunes nous ont eux-mêmes raconté.

Les parents pensent que l'utilisation de l'IA est limitée. Leurs enfants racontent une autre histoire

Dans nos groupes de discussion auprès des enfants et parents canadiens, environ 30 % des parents anglophones et francophones ont déclaré que leurs enfants utilisaient activement des outils d'IA de façon indépendante.



Cependant, parmi les enfants de 10 ans et plus participant aux groupes de discussion, plus de 80 % ont déclaré utiliser l'IA générative.

Ces deux chiffres ne constituent pas une comparaison directe parent-enfant dans tous les cas, et ne doivent pas être interprétés comme une mesure universelle de la sensibilisation des parents. Mais presque toutes les conversations familiales lors des groupes de discussion ont montré le même écart de visibilité.

Lorsqu'on lui a demandé si sa fille utilisait l'IA, un parent a répondu :

"I don't think she does. I think my son does, but I'm sure that she doesn't."

[Traduction : «Je ne pense pas qu'elle l'utilise. Je pense que mon fils l'utilise, mais je suis sûr qu'elle ne l'utilise pas.»]

Parent d'une fille de 11 ans

En revanche, sa fille décrivait un usage régulier et varié :

"I use ChatGPT. I ask some questions if I don't know something. Sometimes I ask math questions to figure out how much something costs or how much I need for something. And stuff like that. And sometimes just to create some images."

[Traduction : «J'utilise ChatGPT. Je pose des questions si je ne connais pas la réponse à quelque chose. Parfois, je pose des questions de maths pour calculer combien quelque chose coûte ou combien il m'en faut. Et parfois juste pour créer des images.»]

Fille de 11 ans

Des réponses similaires sont venues d'autres parents dont la perception de l'utilisation de l'IA par leur enfant ne correspondait pas à la réalité, en se concentrant ici sur l'utilisation scolaire, alors que leur fils utilisait en réalité l'IA à la maison :

"Not that I know of-ish. Yeah, not that I'm aware of. I'm not sure that they're using them at school."

[Traduction : «Pas que je sache... Enfin, pas à ma connaissance. Je ne suis pas sûr qu'ils l'utilisent à l'école.»]

Parent d'un garçon de 12 ans



Son fils a décrit comment il utilisait l'IA pour étudier à la maison et pour des projets personnels :

"Yes. I probably use ChatGPT the most. When I'm making a game... and if I need help with the code or anything, and I use it for studying."

[Traduction: 'Oui. J'utilise probablement surtout ChatGPT. Quand je crée un jeu et que j'ai besoin d'aide avec le code ou autre chose, je l'utilise aussi pour étudier. »]

Garçon de 12 ans

Un décalage similaire est apparu chez un enfant plus jeune. Un parent a déclaré :

"C'est important de s'éduquer à l'IA, de comprendre ses limites. Après, j'ai l'impression qu'il est encore jeune, donc il n'est pas encore pleinement exposé à ça."

Parent d'un garçon de 9 ans

Le même enfant de 9 ans a décrit comment utiliser ChatGPT de façon indépendante sur son téléphone :

"[Est-ce que toi, tu utilises l'IA ?] Oui. ChatGPT. [Et tu l'utilises pourquoi ?] Je vais poser des questions. [Puis ça, tu le fais où ?] Sur mon téléphone."

Garçon de 9 ans

Ces comparaisons ne suggèrent pas que les parents sont inattentifs. Elles montrent plutôt à quel point l'utilisation de l'IA peut devenir invisible une fois que les enfants commencent à l'utiliser de façon indépendante, surtout lorsqu'elle est intégrée à des activités qui semblent ordinaires : poser une question, étudier, créer une image, développer un jeu ou chercher de l'information.

L'utilisation de l'IA ne ressemble pas toujours à de l'IA

Lors de nos groupes de discussion avec des enfants et des parents canadiens, les parents ont décrit une réelle difficulté à déterminer où l'IA commence et se termine dans les technologies utilisées quotidiennement au sein de leur foyer. Le problème de visibilité commence tôt parce que les enfants ne



rencontrent pas l'IA uniquement sous la forme d'un outil clairement identifié comme ChatGPT.

Pour les plus jeunes enfants, l'IA apparaît fréquemment comme une technologie ordinaire qui leur répond. Un assistant vocal répond à une question. Une recherche Google produit un résumé généré par l'IA. Un jeu s'adapte au joueur. Les logiciels éducatifs modifient le niveau de difficulté. L'IA est de plus en plus intégrée aux technologies que les familles utilisent déjà.

Un parent a décrit ses plus jeunes enfants ainsi :

"They don't know what AI is. They thought it's a robot."

[Traduction: "Ils ne savent pas ce qu'est une IA. Ils pensaient que c'était un robot. »]

Parent d'un garçon de 6 ans et d'une fillette de 4 ans

Un autre parent a noté que son enfant pourrait utiliser l'IA à l'école sans que ni l'enfant ni le parent ne le sachent :

"Some AI is embedded, like in Google searches. So she could be using embedded AI without realizing it or me noticing."

[Traduction : « Certaines fonctions d'IA sont intégrées, comme dans les recherches Google. Donc, elle pourrait utiliser de l'IA intégrée sans s'en rendre compte ou sans que je le remarque. »]

Parent de filles de 6, 8 ans et 11 ans

Pour certaines familles, l'IA est déjà devenue si ordinaire qu'elle n'est plus perçue comme un nouveau type de technologie, mais plutôt comme un outil banal :

"For them, AI is the new Google. It's just another tool."

[Traduction : « Pour eux, l'IA, c'est le nouveau Google. C'est juste un autre outil. »]

Parent de garçons de 9 ans et de 11 ans

La normalisation de l'IA et des outils assistés par l'IA modifie le défi auquel les parents sont confrontés. Une famille peut établir des règles concernant ChatGPT, tout en négligeant les résumés de recherche générés par l'IA, les



assistants intégrés ou d'autres systèmes qui ne se présentent pas clairement comme étant alimentés par l'IA.

Les parents peuvent guider ce qu'ils peuvent voir

Les groupes de discussion ont aussi montré à quoi peut ressembler une médiation active de la part des parents.

Un parent a décrit avoir utilisé ChatGPT basé sur la voix avec son enfant de sept ans parce qu'il n'avait pas encore maîtrisé un clavier :

«Je l'ai laissé utiliser ChatGPT avec la fonction vocale. Il n'arrive pas encore à maîtriser le clavier. On a fait un petit remue-ménages avec ChatGPT pour créer son propre personnage de Donjons et Dragons. Il adorait ça.»

Parent d'un garçon de 7 ans

Dans cet exemple, le parent pouvait voir l'interaction, en orienter l'objectif et aider l'enfant à interpréter ce qu'elle produisait.

Cependant, ce genre de co-utilisation devient plus difficile à mesure que les enfants grandissent, obtiennent leurs propres appareils et utilisent l'IA en privé ou dans des outils que les parents ne reconnaissent pas nécessairement comme utilisant l'IA.

Les enfants et les jeunes sont peut-être les experts en IA dans la famille

Un autre élément qui complique les choses est que les nouvelles technologies inversent souvent les rôles : les parents ne sont plus nécessairement ceux qui en savent le plus. Et le modèle traditionnel de médiation parentale suppose que les adultes comprennent suffisamment bien la technologie pour l'expliquer, poser des limites et reconnaître quand quelque chose a mal tourné.

Parfois, les connaissances vont dans l'autre sens :

"My son is very good with all the technology, so sometimes he teaches me how all this works."

[Traduction : « Mon fils s'y connaît très bien en technologie, alors parfois il m'apprend comment tout ça fonctionne. »]

Parent d'un garçon de 14 ans



Les enfants qui aident les adultes à apprendre de nouvelles technologies ne sont pas un phénomène nouveau. Les données probantes internationales montrent que les enfants et les jeunes possèdent souvent des compétences techniques et numériques qui leur permettent de jouer un rôle de mentor au sein de leur famille. [19] [20] [21] [22] [23] Et la recherche canadienne confirme à la fois la capacité des jeunes et les écarts de littératie chez les adultes. Ce rôle peut être particulièrement important dans les ménages à faible revenu et chez les parents qui ont moins confiance en leurs compétences technologiques : les recherches montrent que ces parents utilisent davantage les ordinateurs et Internet lorsque leurs enfants jouent un rôle plus important pour les aider à adopter et à apprendre à utiliser ces technologies. [24]

L'IA ajoute une dimension supplémentaire, car l'adulte peut être appelé à superviser un système que l'enfant comprend et utilise avec plus d'assurance que lui.

Les recherches sur l'apprentissage familial de l'IA suggèrent qu'il ne s'agit pas simplement d'un renversement des rôles où les enfants savent et les parents ne savent pas. Dans une étude de cinq semaines impliquant 18 enfants et 16 parents, les rôles des membres de la famille ont évolué à mesure qu'ils apprenaient ensemble. Les enfants ont parfois apporté plus de connaissances techniques, tandis que les parents ont agi comme collaborateurs, mentors et médiateurs. Les chercheurs ont constaté que l'accompagnement parental demeurerait particulièrement important lorsque les familles abordaient des questions éthiques et les biais algorithmiques. [20]

Ce flux ascendant de connaissances techniques existait bien avant l'IA. La recherche décrit les enfants comme des intermédiaires technologiques qui aident les parents à adopter et comprendre de nouveaux outils numériques.

Les parents assument des responsabilités sans recevoir un soutien suffisant

Les données probantes canadiennes montrent l'ampleur du fardeau lié à la sécurité numérique des enfants qui repose déjà sur les parents. Dans un sondage de 2025 mené par le Bureau du commissaire à la protection de la vie privée du Canada auprès de parents d'enfants âgés de 6 à 17 ans, 74 % ont identifié les parents comme le groupe le plus responsable de la protection de la vie privée des enfants et des adolescents. Parmi les parents de jeunes enfants, 92 % ont déclaré se sentir très ou extrêmement responsables de guider leurs enfants dans la prise de décisions sécuritaires en ligne; parmi les parents d'adolescents, 84 % ont dit la même chose. [25]



Mais cette responsabilité ne s'accompagne pas nécessairement des informations ou des outils nécessaires pour l'assumer. Dans la même enquête canadienne, seuls 18 % des parents connaissaient des programmes ou des ressources qui enseignent aux enfants et aux adolescents les pratiques en matière de vie privée et de sécurité en ligne, tandis que 71 % n'en connaissaient aucun. L'enquête porte sur la vie privée numérique plutôt que sur l'IA spécifiquement, mais elle illustre un schéma plus large : les parents sont considérés comme la principale ligne de protection, tandis que les systèmes qui entourent les enfants deviennent de plus en plus complexes. [25]

Ce même écart de connaissances chez les parents est déjà visible chez les jeunes enfants dans des contextes spécifiques à l'IA. L'enquête de Common Sense Media de 2026 auprès des enfants américains âgés de 9 à 17 ans a révélé que 44 % n'avaient jamais eu de conversation avec un parent ou un tuteur sur la façon d'utiliser l'IA en toute sécurité. Chez les enfants de 9 à 12 ans, 47 % n'avaient pas eu cette conversation. Même parmi les enfants utilisant l'IA quotidiennement, plus d'un tiers n'avaient pas discuté de la sécurité de l'IA avec un parent. [18]

Ce n'est pas seulement une lacune dans les connaissances des parents sur l'IA et son utilisation sécuritaire. Il existe aussi une lacune dans la façon dont ces connaissances leur sont transmises. Les parents doivent assumer davantage de responsabilités alors que les environnements médiatiques destinés aux enfants et aux jeunes deviennent de plus en plus individualisés et difficiles à voir, et que les canaux publics partagés qui servaient autrefois à transmettre des informations fiables aux familles ont disparu ou se sont affaiblis.

Comme l'indique la *Section 1 – Connaître l'enfant avant de concevoir l'avenir*, le Canada dispose de cadres de littératie médiatique, mais pas de système cohérent pour transmettre ces connaissances aux enfants, parents et éducateurs. L'IA rend cette lacune encore plus urgente à combler.

À l'ère de la radiodiffusion, des messages d'intérêt public pouvaient être placés autour des émissions pour enfants que les familles regardaient déjà. Il n'existe pas de voie garantie équivalente dans l'environnement médiatique fragmenté d'aujourd'hui. Si le Canada disposait d'une infrastructure de distribution d'intérêt public plus solide pour les enfants et les jeunes, elle pourrait aussi servir à fournir des conseils opportuns aux familles à mesure que de nouvelles technologies apparaissent.



Les recommandations ultérieures de la *Section 4 – Conception de plateformes, algorithmes et structure commerciale dans l'environnement numérique pour enfants*, incluant une destination YouTube pour enfants et jeunes au Canada et une *Journée nationale des médias jeunesse*, sont pertinentes ici ainsi que pour la découvrabilité. L'objectif ne serait pas de donner aux parents une ressource supplémentaire à rechercher. Il s'agit d'intégrer des conseils fiables là où les enfants et les familles se trouvent déjà.

Dans les familles de nouveaux arrivants, les enfants peuvent jouer un rôle d'intermédiaire à la fois linguistique et en matière d'IA

Dans les foyers de nouveaux arrivants en particulier, le rôle de médiation linguistique peut devenir encore plus complexe.

Les enfants d'immigrants ont longtemps agi comme médiateurs linguistiques et culturels, traduisant de l'information et aidant leurs familles à naviguer dans les écoles, les soins de santé et d'autres institutions. [26] [27]

L'IA peut ajouter une nouvelle dimension au rôle existant des enfants en tant qu'intermédiaires linguistiques et culturels pour leur famille. Un enfant plus à l'aise avec la technologie peut formuler une requête au système, évaluer sa réponse, puis traduire ou expliquer le résultat à un parent. Cela peut soutenir l'accès de la famille à l'information, mais cela peut aussi placer l'enfant dans la position de porter des jugements qui nécessiteraient normalement des connaissances et une expérience d'adulte. Cela rend aussi la médiation parentale particulièrement difficile lorsque le parent dépend de l'enfant pour utiliser ou interpréter le système qu'il est censé aider à superviser.

Pour les familles de nouveaux arrivants au Québec et dans d'autres communautés francophones au Canada, le recours à l'IA comme intermédiaire peut ajouter une hiérarchie linguistique supplémentaire. Les principaux systèmes d'IA fonctionnent généralement de manière plus fiable en anglais et dans d'autres langues disposant de nombreuses ressources, y compris le français, que dans plusieurs langues disposant de peu de ressources. [28] [29]

Un enfant plus à l'aise en anglais ou en français peut donc être mieux placé non seulement pour utiliser la technologie, mais aussi pour reconnaître lorsqu'une réponse dans la langue de sa famille est incomplète, inexacte ou culturellement inappropriée.

L'enfant peut devenir le pont entre la famille et la technologie à plusieurs égards : comprendre le système, traduire ses résultats et déterminer si la réponse est digne de confiance. C'est une énorme responsabilité à imposer à un enfant.

9. Les éducateurs sont appelés à encadrer une technologie qu'ils n'ont pas été préparés à utiliser

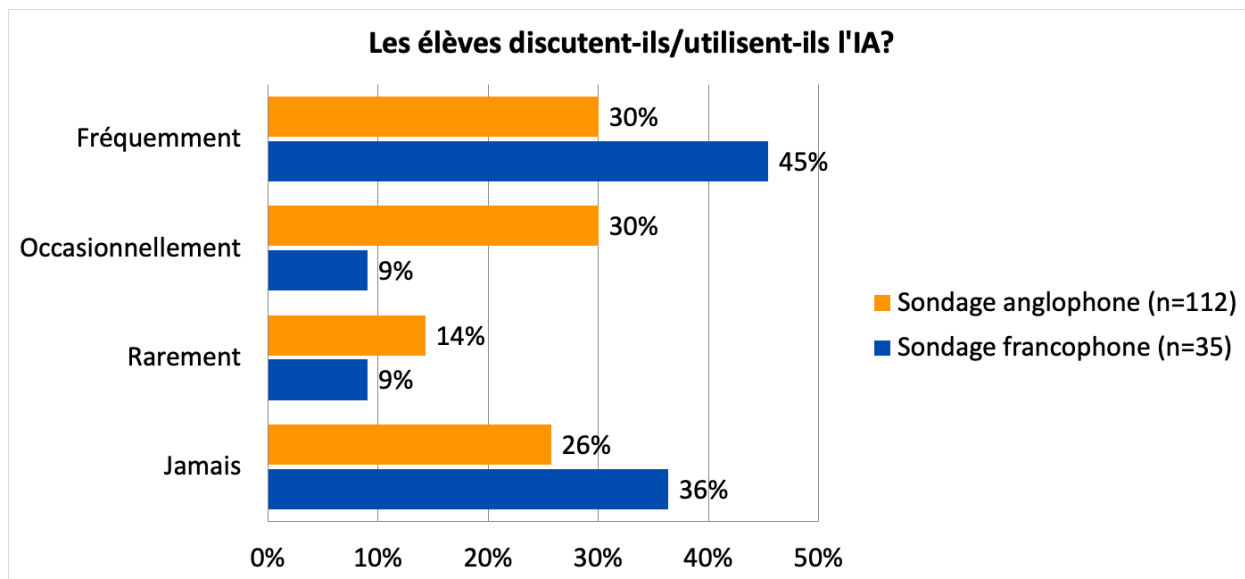
Les éducateurs doivent de plus en plus déterminer ce qui constitue une utilisation acceptable de l'IA, évaluer si les élèves ont acquis eux-mêmes les compétences sous-jacentes, déterminer quand l'utilisation de l'IA devient de la malhonnêteté académique, décider si les outils fondés sur l'IA sont suffisamment fiables pour évaluer le travail des élèves et trouver comment intégrer la littératie médiatique et la littératie en matière d'IA à leur enseignement. Pourtant, l'IA est entrée dans les classes et la vie des enfants plus rapidement que la mise en place d'une formation professionnelle cohérente, de politiques communes ou d'outils d'évaluation validés. [30]

La littératie en matière d'IA chez les éducateurs est essentielle dans ce livre blanc sur les médias jeunesse, car les enfants ne rencontrent pas l'IA uniquement dans des contextes éducatifs et de divertissement distincts. Les mêmes systèmes qui aident un élève à faire ses devoirs peuvent aussi générer des résultats de recherche, des images, des vidéos, des recommandations et des conversations ailleurs dans leur vie. Les éducateurs sont de plus en plus appelés à aider les élèves à comprendre également l'environnement plus vaste de l'IA. [31]

L'incertitude est en soi une constatation

Dans l'*Enquête canadienne auprès des éducateurs sur les médias jeunesse*, nous avons demandé aux éducateurs si les élèves discutaient de l'IA, comme les textes générés par l'IA, les images ou les outils pour les devoirs. Près de la moitié des éducateurs francophones (45 %) ont déclaré avoir discuté de l'IA avec leurs élèves, et près d'un tiers des éducateurs anglophones (30 %) ont donné la même réponse.





Les éducateurs ont exprimé leur inquiétude quant au fait que les élèves remplacent l'effort et la compréhension par l'IA, ainsi que la nécessité pour les élèves de développer des compétences en pensée critique :

"Can be used as a tool but not to replace thinking or writing."

[Traduction : « Peut être utilisé comme outil, mais pas pour remplacer la réflexion ou l'écriture. »]

Éducateur, 9^e à 12^e année, Ontario

"I acknowledge that it exists and I caution students about the traps it creates."

[Traduction : « Je reconnais que l'IA existe et je mets les élèves en garde contre les pièges qu'elle crée. »]

Éducateur, 9^e à 12^e année, Ontario

« Un rôle négatif et on le voit déjà. La majorité des élèves (et des gens) se servent de l'IA pour répondre à leurs questions ou faire leur devoirs sans vérifier la fiabilité derrière. »

Éducatrice, 9^e à 12^e année, Île-du-Prince-Édouard

"I see it as damaging independence, critical thinking skills, and resilience."

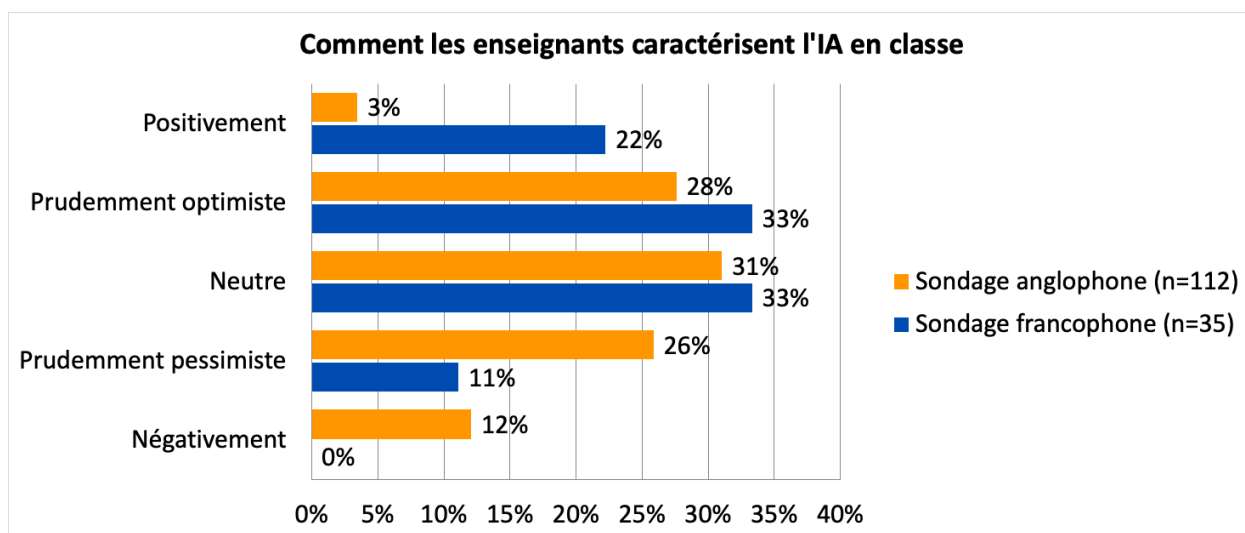
[Traduction : «Je considère que cela nuit à l'autonomie, à la pensée critique et à la résilience.»]

Éducateur, 7^e à 8^e / 9^e à 12^e année, Ontario

Leurs attitudes générales envers l'IA étaient également mitigées. Nous avons demandé aux éducateurs comment ils caractérisaient l'IA lors de leurs discussions en classe avec les élèves.

Les éducateurs anglophones ont décrit l'IA de façon plus négative, environ un tiers adoptant une position plus neutre.

En revanche, les éducateurs francophones avaient une vision plus positive de l'IA, une majorité (55 %) déclarant avoir une vision positive ou prudemment optimiste de l'IA.



Les commentaires étaient très variés. Certains éducateurs avaient une vision ambitieuse du potentiel de l'IA en classe, tandis que d'autres pensaient que son utilisation était inévitable :

"I want it to move from being used as a shortcut to complete tasks quickly to a tool, like a smart search engine, that encourages deeper thinking and analysis."

[Traduction : «Je veux qu'elle cesse d'être utilisée comme un raccourci permettant d'accomplir rapidement des tâches et qu'elle devienne un outil, comme un moteur de recherche intelligent, qui favorise une réflexion et une analyse plus approfondies.»]

Éducateur, 7^e à 8^e année, Ontario

« Un gros rôle. C'est un changement de paradigme, comme l'Internet l'a été dans le temps. »

Éducatrice, 9^e à 12^e année, Île-du-Prince-Édouard

"It's everywhere and unlikely to change, we need to be aware of its pros and cons and teach students how to use it as a tool."

[Traduction : «Elle est partout et il est peu probable que cela change. Nous devons connaître ses avantages et ses inconvénients et apprendre aux élèves à l'utiliser comme un outil.»]

Éducateur, 4^e à 6^e / 7^e à 8^e / 9^e à 12^e année, Île-du-Prince-Édouard

Les résultats reflètent une main-d'œuvre éducative qui cherche encore à définir à quoi devrait ressembler une utilisation responsable.

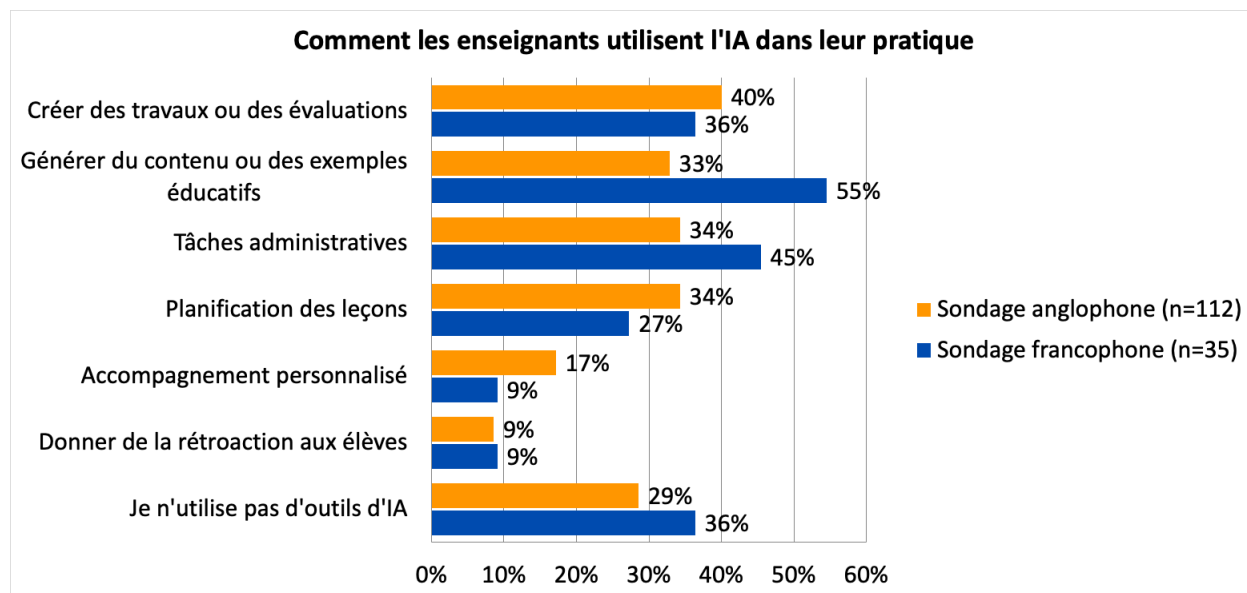
Utilisation de l'IA dans les classes canadiennes

Dans l'*Enquête canadienne auprès des éducateurs sur les médias jeunesse*, nous avons demandé aux éducateurs comment ils utilisent actuellement l'IA dans l'enseignement.

Parmi les éducateurs anglophones, l'utilisation de l'IA pour créer des ressources pédagogiques, comme des travaux ou des évaluations, était l'usage le plus fréquemment rapporté, soit par 40 % des éducateurs. Parmi les éducateurs francophones, 55 % ont déclaré utiliser l'IA pour créer du contenu éducatif ou des exemples.



Environ un tiers des éducateurs anglophones et francophones déclarent ne pas utiliser d'outils d'IA.



Les éducateurs ayant déclaré utiliser l'IA ont décrit des avantages pratiques, notamment la planification des leçons, la génération d'exemples et d'évaluations, l'adaptation des textes à différents niveaux de lecture et la réduction de la charge administrative. Ces usages correspondent aux avantages potentiels décrits plus tôt dans cette section : l'IA peut accroître la capacité d'un éducateur lorsqu'elle appuie son jugement professionnel plutôt que de le remplacer.

"AI tools have helped to decrease prep time. It has also allowed me to incorporate more creative ideas because it does the 'make it' component, which leaves me time to do the 'teach it'."

[Traduction : « Les outils d'IA ont aidé à réduire le temps de préparation. Ils m'ont aussi permis d'intégrer des idées plus créatives, puisqu'ils prennent en charge la partie "création", ce qui me laisse plus de temps pour la partie "enseignement". »]

Éducateur, 9^e à 12^e année, Ontario

Une position plus neutre se retrouvait chez de nombreux éducateurs :

«Je pense que l'intelligence artificielle (IA) jouera un rôle de plus en plus central dans les médias, l'éducation et l'apprentissage des enfants, avec des aspects très positifs, mais aussi des défis à considérer.»

Éducateur, île-du-Prince-Édouard

"If used properly, I think it is great. If it is not used properly or if it is not understood properly, then it can hinder learning and growth. It is a tool, not a replacement."

[Traduction : «Si elle est bien utilisée, je pense que c'est excellent. Si elle n'est pas bien utilisée ou si elle n'est pas bien comprise, elle peut freiner l'apprentissage et le développement. C'est un outil, pas un remplacement.»]

Éducateur, 4^e à 6^e / 7^e à 8^e année, île-du-Prince-Édouard

Les éducateurs n'ont pas simplement besoin d'être convaincus d'adopter ou de rejeter l'IA. Ils ont besoin de suffisamment de connaissances, de données probantes et de soutien pour porter des jugements éclairés sur les situations où l'IA favorise l'apprentissage et celles où elle commence à faire le travail à la place de l'élève.

Ce qui ressortait fortement de l'enquête auprès des éducateurs et des entretiens individuels avec les enseignants, c'est que ces derniers s'efforcent de faire le meilleur travail possible pour leurs élèves, mais qu'ils ne savent pas toujours quels outils utiliser ni comment y parvenir.

La formation et les politiques n'ont pas suivi le rythme

L'incertitude relevée dans notre enquête auprès des éducateurs reflète un problème canadien plus vaste.

Un sondage national Léger de 2026 auprès d'enseignants canadiens de la 6^e à la 12^e année a révélé que 63,6 % n'avaient reçu aucune formation de leur école ou de leur conseil scolaire sur la façon de guider les élèves vers une utilisation raisonnable de l'IA, tandis que 64,7 % n'avaient reçu aucune formation ni aucun outil pour les aider à détecter les travaux d'élèves générés par l'IA. Seulement 34,8 % ont déclaré que leur école avait une politique régissant l'utilisation de l'IA par le personnel et 42,3 % qu'elle avait une politique pour les élèves. [32]



Dans l'*Enquête canadienne auprès des éducateurs sur les médias jeunesse*, les éducateurs ont commenté la mise en œuvre de l'IA en classe :

"I just don't feel like I have the tools to manage AI. And the school board has not decided what our policy should be yet."

[Traduction : «Je n'ai tout simplement pas l'impression d'avoir les outils nécessaires pour gérer l'IA. Et le conseil scolaire n'a pas encore décidé quelle devrait être notre politique.»]

Éducateur, 9^e à 12^e année, Alberta

En ce qui concerne la formation à l'IA pour l'utilisation en classe, le sondage national Léger de 2026 auprès des enseignants canadiens de la 6^e à la 12^e année a révélé que seuls 49,3 % des éducateurs ont déclaré que leur école offrait une formation en IA. Au Québec, seuls 16,5 % des enseignants interrogés ont déclaré avoir reçu une formation sur la façon d'orienter les élèves vers une utilisation responsable de l'IA. Les enseignants des écoles publiques étaient moins susceptibles que les enseignants des écoles privées de déclarer avoir reçu une formation en IA. [32]

L'écart de préparation commence avant l'entrée des enfants à l'école

L'exposition à l'IA peut commencer dès les années préscolaires, bien avant que les enfants ne terminent leurs devoirs de façon autonome ou n'apprennent formellement à utiliser l'IA. Dans ces premières années, la littératie en matière d'IA consiste moins à enseigner des concepts techniques aux jeunes enfants qu'à s'assurer que les adultes autour d'eux comprennent suffisamment bien la technologie pour encadrer la façon dont elle est présentée, utilisée et comprise.

Les enfants découvrent l'IA grâce aux assistants vocaux, à la recherche, aux jouets, aux jeux et aux technologies adaptatives durant les premières années de leur vie, alors qu'un grand nombre des capacités associées aux médias et à la littératie en matière d'IA commencent à peine à se développer.

Pourtant, la formation des éducateurs continue de se concentrer principalement sur le système scolaire.



Un éducateur de l'Enquête canadienne auprès des éducateurs sur les médias jeunesse a exprimé la préoccupation :

«Je crois que le rôle de l'IA sera important. L'impact de l'utilisation de l'IA par des enseignants non qualifiés incapables de vérifier le contenu généré par l'IA me préoccupe...»

Éducatrice, prématernelle / maternelle, Québec

Dans notre enquête, de nombreux éducateurs ont exprimé leur intérêt à offrir une éducation aux élèves, mais le programme nécessaire n'existe pas encore.

"Students need to be able to understand the differences between fact, fiction, and persuasive opinion from grade 1, but our system is lagging... at least we should give them some tools to understand what they are seeing. Many get scared by things they see online."

Traduction: "Les élèves doivent être capables de comprendre la différence entre les faits, la fiction et les opinions visant à persuader dès la 1^{re} année, mais notre système accuse du retard... au moins, on devrait leur donner des outils pour comprendre ce qu'ils voient. Beaucoup ont peur de ce qu'ils voient en ligne."]

Éducateur, 1^{re} à 3^e année, Île-du-Prince-Édouard

"Schools could do a better job of addressing actual context that children see all the time, especially in media literacy and health class. E.g. Andrew Tate, 'body count' porn etc."

[Traduction : « Les écoles pourraient mieux aborder les contenus auxquels les enfants sont réellement exposés au quotidien, particulièrement dans les cours de littératie médiatique et d'éducation à la santé. Par exemple, Andrew Tate, la pornographie liée au "body count", etc. »]

Éducateur, 9^e à 12^e année, Ontario

"Students know they need to protect their identity, but don't know when to do this..."

[Traduction : « Les élèves savent qu'ils doivent protéger leur identité, mais ne savent pas dans quelles situations le faire... »]

Éducatrice, prématernelle à 6^e année, Ontario



L'écart dans le programme de littératie en matière d'IA commence à se résorber. En septembre 2026, le gouvernement fédéral a lancé une Initiative nationale sur la littératie en matière d'IA qui inclut L'IA pour tous : Essentiels pour les éducateurs, avec une formation gratuite et des ressources prêtes à être utilisées en classe pour les éducateurs de la maternelle à la 12^e année. L'initiative devrait rejoindre plus de 50 000 éducateurs, avec des ressources supplémentaires déployées tout au long de l'automne. Un programme plus large *Essentiels pour les Canadiens* sera également offert par des partenaires communautaires.

L'initiative nationale sur la littératie en matière d'IA est une étape importante, cependant, elle n'identifie pas actuellement les éducateurs de la petite enfance, les fournisseurs de services de garde d'enfants ou les parents d'enfants d'âge préscolaire comme un public distinct. Une ressource nationale de formation n'est pas non plus la même chose que des attentes cohérentes entre les provinces, les conseils scolaires et les écoles quant à la façon dont l'IA devrait être utilisée, enseignée ou évaluée.

La littératie en matière d'IA doit commencer avant même l'entrée à l'école. Si l'exposition à l'IA commence plus tôt, les adultes qui soutiennent les enfants avant l'école doivent aussi faire partie de l'infrastructure canadienne de littératie en matière d'IA.

Les écoles ont aussi besoin de conseils sur la façon dont elles utilisent l'IA

Le défi n'est pas seulement de déterminer si les élèves utilisent l'IA de manière appropriée. Les écoles et les éducateurs se voient aussi de plus en plus offrir des outils d'IA pour détecter, évaluer ou porter des jugements sur les élèves.

Le fait d'être appelés à évaluer les élèves à l'aide d'outils d'IA ajoute une autre dimension aux responsabilités des écoles et des éducateurs.

Des recherches sur les détecteurs automatisés de textes générés par l'IA ont montré à quel point les outils techniques peuvent facilement introduire des inégalités. Dans une étude largement citée, sept détecteurs d'IA ont classé à tort comme générés par l'IA plus de 60 % des essais rédigés par des personnes dont l'anglais n'était pas la langue maternelle, tout en obtenant des résultats presque parfaits pour les essais rédigés par des élèves américains de 8^e année. [33]



Pour une classe canadienne, les implications sont importantes. Les élèves nouvellement arrivés, multilingues et apprenant l'anglais comme langue seconde pourraient être accusés de façon disproportionnée d'avoir utilisé l'IA simplement parce que leur anglais en développement est plus prévisible pour un système de détection.

“My students are first generation immigrants who are trying to figure out what it means to be Canadian and they are doing it largely in the classroom. I can only imagine how much difficulty they are having at the same time, with so much technology being English focused.”

[Traduction : « Mes élèves sont des immigrants de première génération qui essaient de comprendre ce que signifie être Canadien, et c'est principalement en classe qu'ils font cet apprentissage. J'imagine les difficultés qu'ils doivent éprouver en même temps, alors qu'une si grande partie de la technologie est axée sur l'anglais. »]

Éducateur, 1^{re} à 3^e année, Île-du-Prince-Édouard

Le Québec a déjà eu un aperçu des conséquences que peut entraîner le manque de fiabilité des détecteurs d'IA. En 2026, un nombre exceptionnellement élevé d'étudiants du CÉGEP ont été soupçonnés de plagiat ou d'utilisation de l'IA à la suite de l'épreuve uniforme de français, un examen supervisé effectué sans accès à des téléphones ou à d'autres appareils électroniques. Selon la Fédération des cégeps, la majorité des cas allégués se sont finalement révélés être des faux positifs. [34]

Des recherches québécoises ont soulevé des préoccupations similaires concernant cette technologie. Les recherches de l'UQAM testant trois détecteurs d'IA sur un corpus de textes québécois francophones ont trouvé à la fois des échecs importants dans la détection de textes générés par l'IA et de faux positifs dans des textes rédigés par des humains, concluant que ces outils n'étaient pas assez fiables pour prendre des décisions à enjeux élevés en matière d'intégrité académique. [35]

Un enfant ne devrait pas être accusé de malhonnêteté académique parce qu'un système interprète son langage, son style d'écriture ou son niveau de maîtrise de la langue comme une preuve qu'un texte a été généré par une machine. Un enfant ne devrait pas non plus avoir à prouver sa propre honnêteté face à un logiciel peu fiable. La charge de la preuve ne devrait pas incomber à l'élève.



Les directives pour les enseignants doivent aborder non seulement la façon dont les élèves utilisent l'IA, mais aussi la question de savoir si les écoles devraient utiliser l'IA pour porter des jugements sur les élèves, et dans quelles conditions. Aucun détecteur automatisé ne devrait être considéré comme une donnée probante neutre ou concluante dans une décision pouvant avoir une incidence sur la note, la réputation ou le dossier scolaire d'un enfant.

Les éducateurs voient la valeur de l'IA, mais manquent de règles communes

Dans l'*Enquête canadienne auprès des éducateurs sur les médias jeunesse*, nous avons demandé aux éducateurs quel rôle ils envisagent pour l'IA à l'avenir dans les médias jeunesse, l'éducation et l'apprentissage.

Les réactions ont été très variées : certains éducateurs étaient enthousiastes à propos des possibilités d'application, d'autres exprimaient des inquiétudes quant à ses effets, et certains ont montré un désengagement manifeste à l'égard de son utilisation. Cela ne doit pas être interprété comme une opposition à l'IA ou comme un échec de la part des éducateurs. Cela montre plutôt que les éducateurs sont appelés à prendre des décisions aux enjeux élevés concernant une technologie qui évolue rapidement, sans disposer de règles communes pour les guider.

Certains éducateurs avaient une vision positive de la façon dont l'IA pouvait être utilisée en classe :

“Responsive math tutor platforms teach those skills better than 95% of teachers, but lack contextual variety and collaboration. I would imagine that AI would have great potential for literacy development as well.”

[Traduction : « Les plateformes interactives de tutorat en mathématiques enseignent ces compétences mieux que 95 % des enseignants, mais manquent de variété contextuelle et de collaboration. J'imagine que l'IA aurait aussi un grand potentiel pour le développement de la littératie. »]

**Administratrice/Enseignante de soutien aux programmes (K-12),
Territoires du Nord-Ouest**

« Elle apportera du nouveau et aidera grandement l'éducation. »

Éducateur, 1^{re} à 3^e année, Ontario



“AI will likely play a major role in making children’s media and education more personalized, interactive, and accessible. Tools like ChatGPT can adapt content to each child’s level, interests, and language needs, supporting differentiated learning.”

[Traduction : « L’IA jouera probablement un rôle majeur en rendant les médias jeunesse et l’éducation plus personnalisés, interactifs et accessibles. Des outils comme ChatGPT peuvent adapter le contenu au niveau, aux intérêts et aux besoins linguistiques de chaque enfant, favorisant ainsi un apprentissage différencié »]

Éducatrice, prématernelle à maternelle, Ontario

« Aide indispensable aux enseignants. »

Éducateur, 1^{re} à 3^e année, Île-du-Prince-Édouard

Certains éducateurs se résignaient à la mise en œuvre de l’IA dans l’ensemble des systèmes, y compris en éducation :

« Ça va faire partie de tout, car les jeunes seront élevés dans un environnement de AI. »

Éducateur, 1^{re} à 3^e année, Île-du-Prince-Édouard

D’autres éducateurs ont exprimé des inquiétudes ou ont rejeté complètement son utilisation :

“[I] worry that we are creating a population of people who cannot think for themselves and who cannot authentically express themselves.”

[Traduction : « [Je] crains que nous ne créions une population de personnes qui ne peuvent pas penser par elles-mêmes et qui ne peuvent pas s’exprimer authentiquement. »]

Éducateur, 9^e à 12^e année, Ontario

« Ça pourrait vraiment mélanger les élèves qui pensent que toutes les infos sont vraies. »

Éducatrice, de la 4^e à la 12^e année, Île-du-Prince-Édouard



“I find this to be a hard question, as AI is an environmental drain on water. It should be used minimally until this changes.”

[Traduction : «Je trouve que c’est une question difficile, car l’IA a des effets environnementaux importants sur les ressources en eau; elle devrait être utilisée le moins possible jusqu’à ce que cela change.»]

Éducateur, 4^e à 6^e année, Alberta

“[AI will be] our future overlords. You’ve seen the Matrix, right?”

[Traduction : «[L’IA sera] notre futur maître. Vous avez vu La Matrice, n’est-ce pas ?»]

Éducateur, 9^e à 12^e année, Colombie-Britannique

La littératie en matière d’IA des éducateurs fait partie de l’infrastructure éducative

Il est déraisonnable d’exiger des éducateurs qu’ils apprennent aux enfants à remettre en question l’IA alors qu’ils doivent eux-mêmes composer avec des outils qui évoluent rapidement, des règles incohérentes et des données probantes incertaines.

Ils ont besoin de perfectionnement professionnel pratique sur ce que l’IA peut et ne peut pas faire, sur les raisons pour lesquelles ses résultats peuvent être inexacts ou biaisés, sur la façon d’évaluer l’apprentissage lorsque l’IA est accessible et sur la façon d’utiliser la technologie sans remplacer les compétences mêmes que les élèves sont censés développer.

La nouvelle Initiative nationale canadienne sur la littératie en matière d’IA est un début important. Mais l’objectif ne peut pas simplement être de rendre les éducateurs plus à l’aise avec l’IA. Il doit aussi renforcer leur capacité à la remettre en question, à reconnaître les situations où son utilisation est inappropriée et à conserver la responsabilité des décisions qui touchent les élèves.

La littératie en IA est particulièrement importante lorsque l’IA est utilisée pour signaler le plagiat, évaluer le travail des élèves, personnaliser l’apprentissage ou recommander des interventions. La supervision humaine ne fonctionne que lorsque la personne comprend suffisamment le système pour le remettre en question et a le pouvoir de passer outre à ses décisions.



Les éducateurs ont aussi besoin de temps, de ressources validées et de politiques claires pour prendre ces décisions de façon éclairée.

Préparer les éducateurs à l'IA fait partie intégrante de la préparation des enfants à l'IA. Cela fait partie de l'infrastructure humaine dont les enfants ont besoin autour d'eux.

L'écart en matière d'accompagnement est aussi un écart de droits

Les enfants et les jeunes ont le droit de participer aux environnements numériques qui se construisent autour d'eux. Une participation significative nécessite plus que l'accès à la technologie ou la capacité de l'utiliser. Les enfants ont besoin d'une compréhension suffisante pour remettre en question ce que fait l'IA, faire des choix éclairés et contribuer de manière significative aux décisions concernant les systèmes qui leur sont destinés.

La responsabilité de comprendre comment utiliser efficacement l'IA ne peut pas reposer uniquement sur les enfants. Les parents ont besoin de conseils accessibles. Les éducateurs et les professionnels de la petite enfance ont besoin de formation, de temps et d'attentes claires. Les développeurs et les plateformes doivent concevoir des systèmes transparents, adaptés au développement et responsables, plutôt que de s'attendre à ce que les enfants et les adultes qui les entourent compensent une conception inadéquate.

Les enfants vivent l'école, le divertissement, les plateformes, les outils créatifs et la vie familiale comme un environnement continu. La littératie en matière d'IA doit aussi fonctionner dans l'ensemble de cet environnement.

Traiter les enfants comme des titulaires de droits signifie leur donner les connaissances et la possibilité de participer, tout en s'assurant que les adultes, les institutions et les entreprises autour d'eux assument les responsabilités que l'on ne peut raisonnablement attendre des enfants eux-mêmes.

10. La littératie en matière d'IA doit être un écosystème, et non une responsabilité laissée aux enfants et aux jeunes

Les résultats de cette partie du rapport soulignent une lacune systémique en matière d'accompagnement. Les enfants et les jeunes utilisent l'IA avec confiance, mais ne comprennent pas toujours comment elle génère ses réponses, ses recommandations ou ses résultats. Les parents sont



préoccupés, mais ne peuvent pas toujours voir quand ni comment leurs enfants utilisent l'IA. Les éducateurs sont appelés à établir des règles et à évaluer le travail des élèves sans disposer d'une formation cohérente, d'outils validés ou de politiques communes.

La littératie en matière d'IA doit donc être un écosystème, et non une leçon. Une seule unité de classe ne peut pas compenser l'évolution rapide des outils, les connaissances inégales des adultes et les systèmes dont le fonctionnement demeure largement invisible.

Les enfants et les jeunes ont besoin d'occasions de questionner, de comparer, de créer, de tester et d'évaluer. Ils doivent comprendre pourquoi l'IA peut se tromper, comment les données façonnent ses réponses, pourquoi les recommandations sont personnalisées, quels intérêts commerciaux peuvent influencer la conception et quand le jugement humain doit prévaloir. Ces compétences doivent commencer avant que les élèves ne soient suffisamment âgés pour faire leurs travaux scolaires de façon autonome, car les enfants rencontrent déjà l'IA par l'intermédiaire de la recherche, des assistants vocaux, des jeux et des plateformes adaptatives.

Les parents ont besoin de conseils pratiques et accessibles qui expliquent où l'IA est intégrée, quelles informations elle recueille et comment elle peut influencer les décisions, les relations et les expériences médiatiques des enfants. Ces conseils doivent être disponibles dans les langues utilisées par les familles à la maison et doivent reconnaître que certains enfants peuvent avoir une plus grande aisance technique ou linguistique que les adultes qui les soutiennent.

Les éducateurs ont besoin de perfectionnement professionnel, d'attentes claires concernant l'utilisation de l'IA par les élèves et le personnel, de méthodes d'évaluation qui ne reposent pas sur des outils de détection peu fiables et de ressources dont la pertinence pour les apprenants qu'ils servent a été validée.

Les systèmes eux-mêmes doivent aussi assumer leur part de responsabilité. La littératie en matière d'IA ne peut pas servir d'excuse à une conception opaque ou non sécuritaire. Les plateformes et les développeurs devraient expliquer pourquoi le contenu est recommandé, indiquer lorsqu'un contenu a été généré ou considérablement modifié par l'IA, rendre compréhensibles les pratiques et les limites relatives aux données et empêcher la personnalisation d'exploiter les vulnérabilités des enfants.

Les enfants doivent aussi participer à la conception des outils d'IA et des expériences médiatiques qui leur sont destinés. Cependant, la participation n'est significative que lorsque les enfants comprennent ce à quoi ils contribuent, comment leurs idées ou leurs données peuvent être utilisées et quels choix ils conservent. La cocréation exige de la préparation et un soutien continu, et non simplement que les enfants soient invités à réagir une fois les décisions centrales déjà prises.

Les enfants vivent l'école, le divertissement, les plateformes, les outils créatifs et la vie familiale comme un seul environnement continu. La littératie en matière d'IA doit fonctionner dans l'ensemble de cet environnement, avec des responsabilités partagées entre les adultes et les institutions qui entourent l'enfant et les systèmes qui entrent dans sa vie.

La littératie en matière d'IA fait partie de l'infrastructure humaine des médias jeunesse. Le contenu canadien, une réglementation réfléchie et des technologies innovantes ne suffiront pas si les enfants et les personnes qui les guident ne peuvent pas comprendre, questionner et façonner les systèmes par lesquels ce contenu et ces technologies sont de plus en plus accessibles.



Partie III : L'IA restructure la façon dont les médias jeunesse sont créés

Les parties précédentes de ce document ont examiné la façon dont l'IA s'intègre dans les environnements de développement, sociaux et d'apprentissage des enfants, et si les enfants, les parents et les éducateurs sont suffisamment préparés à la comprendre, à la remettre en question et à y réagir. Mais les enfants et les jeunes rencontrent aussi l'IA d'une autre manière : à travers les histoires, les personnages, les voix et les expériences culturelles qui leur parviennent. L'IA a déjà façonné la manière dont ces œuvres sont conçues, créées, localisées ou produites.

Une grande partie du débat public sur les enfants et l'IA continue de porter sur deux questions : comment protéger les enfants des préjudices et qu'apportera l'IA à l'apprentissage ? Les deux questions sont cruciales. On accorde beaucoup moins d'attention à ce que l'IA fait à l'industrie des médias jeunesse elle-même, même si ce système contribue à façonner la culture, la langue, l'identité et l'appartenance.

L'IA transforme déjà la façon dont les médias jeunesse sont développés, produits, localisés et dotés en personnel. Ces changements vont bien au-delà des gains d'efficacité. Ils influencent qui peut créer, quels travailleurs et quelles connaissances culturelles demeurent dans le processus, comment la relève se développe et si une personne demeure responsable de ce qui parvient finalement à l'enfant.

Cela est particulièrement important dans un secteur canadien déjà soumis à une pression importante. L'IA peut réduire le travail répétitif, diminuer certains coûts de production et aider les petites équipes à en faire davantage. Mais les décisions prises comme des gains d'efficacité à court terme peuvent aussi éliminer des postes de débutant, affaiblir la capacité de production canadienne et atténuer les particularités culturelles.

Les données probantes présentées dans cette section montrent que l'adoption de l'IA est déjà en cours. Nous devons maintenant examiner de près comment elle influe sur le travail créatif, la préservation de la culture, les parcours de formation, l'emploi et la responsabilité humaine dans les médias jeunesse.



11. Le secteur utilise déjà l'IA

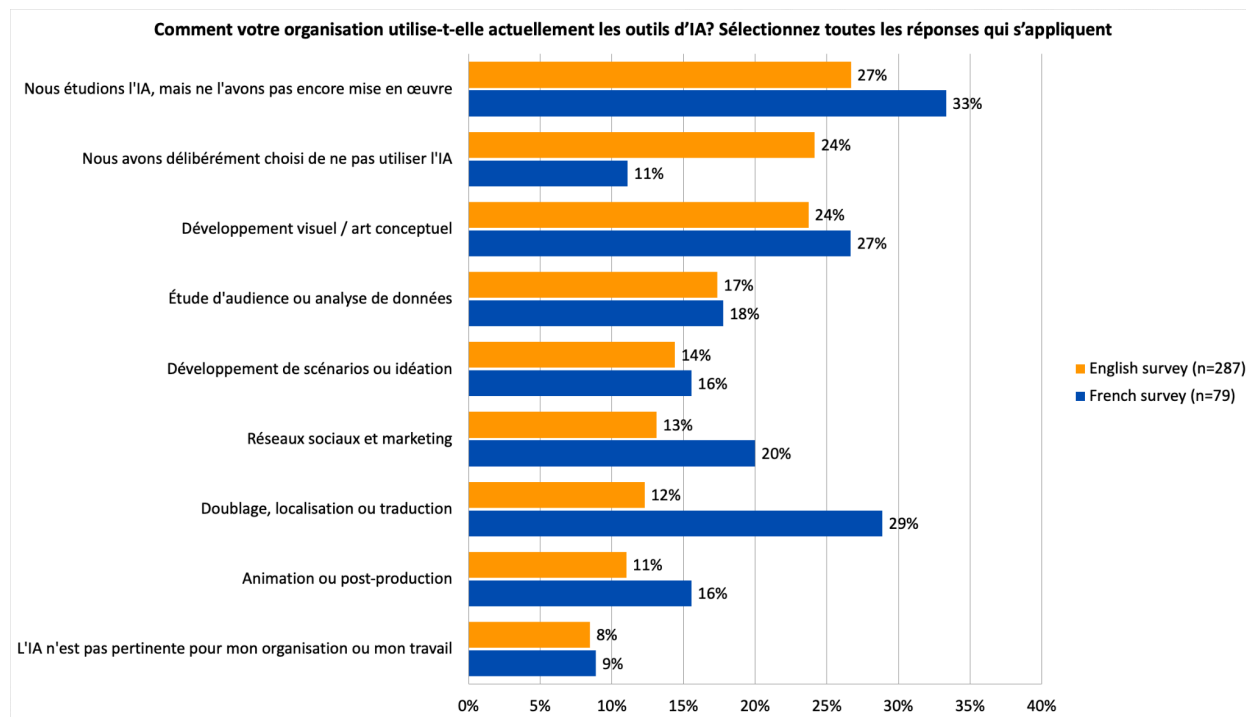
L'adoption de l'IA dans l'industrie des médias jeunesse est déjà en cours, bien qu'elle ne soit ni universelle ni cohérente dans tout le secteur. Les participants à l'enquête et aux entrevues ont décrit des usages allant de la gestion des horaires, de la transcription et de la planification de la production aux demandes de subvention, au soutien à la recherche, aux ébauches liées à l'accessibilité, à la localisation, à l'exploration visuelle, aux tests d'animation et au rendu. Les membres de l'industrie ont indiqué que ces applications peuvent réduire le travail répétitif, accélérer les processus de production et aider les petites équipes à fonctionner avec des budgets de plus en plus serrés.

L'enquête sectorielle montre un secteur en transition

Les répondants à l'*Enquête canadienne sur l'industrie des médias jeunesse* ont été interrogés sur la question de savoir si leur organisation utilisait l'IA et sur la façon dont celle-ci avait été intégrée à leur travail.

Les résultats montrent clairement un secteur en transition, mais pas un secteur qui adopte l'IA sans réserve.

Chez les répondants anglophones et francophones, la conclusion la plus claire n'était ni une adoption généralisée ni un rejet généralisé, mais plutôt une utilisation inégale et souvent conditionnelle.



Certaines organisations ont intégré l'IA dans des parties spécifiques de leurs flux de travail, tandis que d'autres attendent des directives plus claires. Des proportions similaires de répondants anglophones et francophones indiquent qu'ils explorent encore l'IA ou qu'ils ont délibérément choisi de ne pas l'utiliser.

Pour certains membres anglophones de l'industrie, éviter l'adoption de l'IA peut devenir de plus en plus difficile. Les commentaires des répondants suggèrent que, même lorsque l'adoption a lieu, elle est souvent prudente, conditionnelle ou motivée par des pressions financières et des demandes des clients plutôt que par une adhésion sans réserve :

"Options are stark, and even I (who am morally opposed to AI in all its applications) have been forced into a position where if I want to keep a roof over my head, I need to embrace it."

[Traduction : « Les choix sont limités, et même moi (qui est moralement opposé à l'IA dans toutes ses applications), j'ai été contraint de l'adopter si je veux pouvoir continuer à gagner ma vie. »]

Réalisateur / Animateur / Monteur, Colombie-Britannique

“We are not using AI, but unfortunately, clients are asking for it and asking for it in a way that might force us to use some of it in our production line. I truly hope it does not come to this.”

[Traduction : « Nous n'utilisons pas l'IA, mais, malheureusement, les clients la demandent d'une manière qui pourrait nous obliger à en intégrer une partie dans notre chaîne de production. J'espère sincèrement que nous n'en arriverons pas là. »]

Réalisateur / Animateur / Monteur, Nouvelle-Écosse

En d'autres termes, l'adoption de l'IA ne devrait pas automatiquement être interprétée comme un signe de confiance de l'industrie envers cette technologie. Pour certains répondants, l'utilisation de l'IA devient une condition pour demeurer économiquement compétitifs.

Le graphique de la page précédente montre que l'adoption de l'IA demeure inégale entre les deux groupes linguistiques. Parmi les répondants anglophones, l'utilisation la plus fréquemment rapportée était le développement visuel ou l'art conceptuel, à 24 %, suivi de la recherche sur les publics ou de l'analyse de données, à 17 %.

Les réponses francophones montrent également un secteur qui avance prudemment. Un total combiné de 44 % ont déclaré que leurs organisations n'avaient pas encore mis en œuvre l'IA : 33 % en exploraient le potentiel, tandis que 11 % avaient intentionnellement choisi de ne pas l'utiliser.

Parmi ceux qui rapportent des applications actuelles, l'usage le plus courant était le doublage, la localisation ou la traduction à 29 %, avec d'autres usages répartis dans diverses fonctions de production et de soutien. Dans l'ensemble, les résultats suggèrent que les organisations francophones testent l'IA à des fins pratiques précises plutôt que de l'adopter largement dans l'ensemble de leurs flux de travail.

D'après les résultats de l'enquête, la différence la plus notable entre les deux groupes linguistiques n'était pas leur volonté globale d'adopter l'IA, mais la façon dont elle était utilisée. Les répondants francophones ont rapporté un taux plus élevé de doublage, de localisation ou de traduction, reflétant à la fois l'importance et le coût de l'adaptation du contenu aux publics et aux marchés francophones.

Dans les commentaires francophones, l'IA n'a été présentée ni comme clairement positive ni négative. Les répondants ont reconnu que son

intégration pouvait être difficile à éviter et qu'elle pouvait offrir des avantages pratiques, notamment pour l'accessibilité, la localisation et l'efficacité de la production.

En même temps, les membres de l'industrie ont souligné que ces usages doivent soutenir les créateurs plutôt que les remplacer, et ne doivent pas se faire au détriment de l'emploi, de la qualité artistique ou de la spécificité culturelle.

« [L'IA], elle pose des enjeux importants en matière d'emplois créatifs, de qualité artistique, d'éthique et d'uniformisation des contenus. L'opportunité réelle réside dans des usages qui viennent soutenir les créateurs, et non les remplacer. »

Producteur / Producteur exécutif, Québec

« C'est un passage obligé, l'IA est là pour rester et va transformer la façon de produire des contenus, ce n'est que le début, nous n'avons pas le choix, il faut trouver la manière de l'intégrer pour tout ce qu'il peut nous apporter de positif tout en étant conscient des défis et des enjeux pour une IA responsable. »

Producteur / Producteur exécutif, Québec

12. Plus les personnes sont proches du travail, plus leurs préoccupations concernant l'IA sont grandes

Les répondants de l'industrie à l'*Enquête canadienne sur l'industrie des médias jeunesse* étaient globalement prudents à propos de l'IA, mais l'enquête a révélé quelque chose de plus important sous cette prudence apparente : les personnes travaillant dans différentes parties du système de production ne perçoivent pas les avantages et les risques potentiels de l'IA de la même manière.

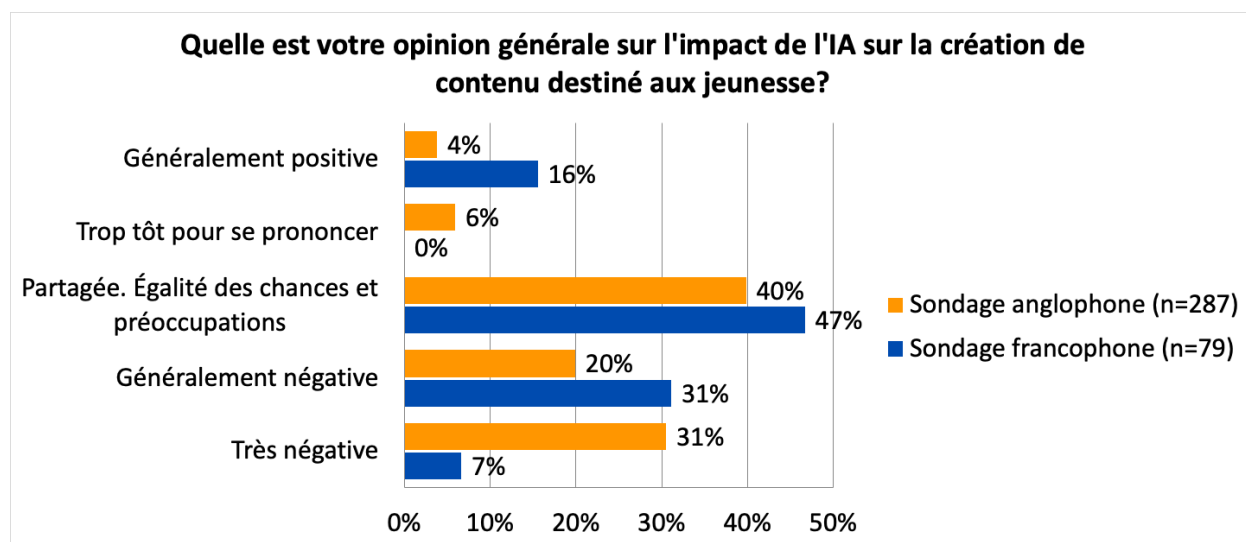
Ceux qui sont les plus susceptibles de prendre des décisions sur l'adoption et les modalités d'utilisation de l'IA étaient beaucoup moins négatifs à l'égard de l'adoption de l'IA que les travailleurs créatifs et de production dont le travail, le statut d'auteur et les parcours professionnels pourraient être les plus directement touchés.

Cette différence ne traduit pas un désaccord sur la technologie. Elle reflète la position des gens dans le système de production et les répercussions de l'IA

sur leur travail. Cette distinction est importante pour éclairer les politiques, les conditions de financement et les codes de pratique.

Vue d'ensemble : prudence, inquiétude et vigilance

Les membres canadiens de l'industrie des médias jeunesse s'inquiètent de l'impact de l'IA sur la création de contenu destiné aux enfants et aux jeunes.



Les répondants francophones étaient plus susceptibles de choisir « majoritairement positif » à 16 % que les répondants anglophones à 4 %.

Dans les deux groupes linguistiques, la perception dominante de l'impact de l'IA sur la création de contenu destiné aux enfants et aux jeunes était prudente ou négative. Cinquante et un pour cent des répondants anglophones et 38 % des répondants francophones ont décrit son impact comme majoritairement négatif ou très négatif.

La réponse la plus fréquente dans les deux groupes était « mixte », sélectionnée par 40 % des répondants anglophones et 47 % des répondants francophones. Cela ne doit pas être interprété comme de la neutralité. Les répondants ont reconnu les avantages potentiels tout en demeurant incertains ou préoccupés par les effets de l'IA sur le travail créatif, l'emploi et la qualité du contenu destiné aux enfants et aux jeunes.

L'IA change aussi les paramètres économiques du contenu jeunesse

Les entreprises canadiennes de médias jeunesse ne prennent pas de décisions concernant l'IA en vase clos. Bien des membres de l'industrie que nous avons entendus tentent de déterminer dans quels domaines l'IA peut soutenir adéquatement le travail effectué par des humains et où se situe la limite, tout en rivalisant pour attirer l'attention des enfants sur des plateformes mondiales avec des producteurs soumis à des attentes, des coûts et des modèles de production très différents.

“Costs. AI, unfortunately, is cheaper for animation and dubbing.”

[Traduction : « Les coûts. Malheureusement, l'IA coûte moins cher pour l'animation et le doublage. »]

Producteur / Producteur exécutif, Ontario

« Une réduction des coûts de production qui pourrait permettre, à terme, à de nouveaux créateurs d'émerger. »

Diffuseur / Rédacteur en chef de la commission, Ontario

“It can't be denied that it will make things cheaper (as well as cause massive labour disruption). I do not believe it can currently, and maybe ever attain the quality of human-made work, as it now feeds on itself to a large degree. So much kid's programming is about knowing yourself, learning and growing and being creative... I believe using AI to make that content is [problematic].”

[Traduction : « On ne peut pas nier que cela réduira les coûts (tout en provoquant d'importantes perturbations sur le marché du travail). Je ne crois pas que l'IA puisse actuellement, ni peut-être un jour, atteindre la qualité d'un travail créé par des humains, puisqu'elle se nourrit maintenant en grande partie de ses propres productions. Une grande partie de la programmation jeunesse porte sur la connaissance de soi, l'apprentissage, le développement et la créativité... Je crois qu'utiliser l'IA pour créer ce contenu est [problématique]. »]

Équipe de production, Nouvelle-Écosse

« Une certaine réduction des coûts pour ainsi mettre le restant des ressources dans la création de contenu authentique de très haute qualité qui peut rivaliser avec les géants médiatiques. »

Écrivain / Scénariste / Éditeur d'histoires, Ontario



“Lower costs and streamlining certain work including coding.”

[Traduction : « Réduire les coûts et rationaliser certaines tâches, notamment le codage. »]

Producteur de logiciels d'animation, Québec

« Les Canadiens ont fait preuve d'innovation en créant des logiciels en animation 2D et 3D, pourront-ils réinventer des pipelines qui permettront d'augmenter le volume d'une marque sans que les producteurs perdent leurs propriétés intellectuelles... Les diffuseurs auraient ainsi plus de contenus pour moins cher. »

Producteur / Producteur exécutif, Québec

L'IA générative modifie l'environnement concurrentiel parce qu'elle peut réduire considérablement le temps et la main-d'œuvre nécessaires à la production de certains types de contenu. Cela est particulièrement pertinent pour les formats hautement répétitifs, comme les chansons, comptines, histoires simples et animations, où les scripts, la musique, les voix et les images peuvent de plus en plus être générés ou adaptés à grande échelle.

Une étude exploratoire de 2026 sur des vidéos pour enfants générées par IA sur *YouTube* a constaté une présence croissante de ce type de contenu, en particulier de la musique et des histoires. Elle a également trouvé de nombreuses vidéos didactiques expliquant comment créer et monétiser des chaînes de contenu pour enfants générées par l'IA, reliant cette tendance à un modèle plus large de production nécessitant peu d'efforts et axé sur l'engagement. La plupart des vidéos pour enfants générées par l'IA identifiées par les chercheurs n'avaient pas attiré un vaste public, mais certaines y étaient parvenues, et les chercheurs ont souligné l'automatisation, la qualité et la diversité comme des domaines nécessitant des recherches supplémentaires. [36]



Les plateformes réagissent déjà à la croissance du contenu produit en masse. En 2025, *YouTube* a précisé que le contenu répétitif ou produit en masse n'est pas admissible à la monétisation en vertu de sa politique sur le « contenu non authentique », y compris le contenu généré par l'IA à partir de modèles génériques ou non originaux. Sa politique antipourriel (*antispam*) interdit également l'utilisation d'outils automatisés ou synthétiques pour inonder la plateforme de grandes quantités de contenu similaire. Il ne s'agit pas d'une interdiction du contenu généré par l'IA en soi. *YouTube* continue d'autoriser et de monétiser le contenu assisté par IA qui répond autrement à ses exigences. [37] [38]

Pour les médias jeunesse canadiens, cela crée un autre type de pression liée à l'IA. Les producteurs ne décident pas seulement si l'IA peut améliorer leur propre processus de production. Ils pourraient de plus en plus se retrouver en concurrence avec du contenu pouvant être produit plus rapidement, à moindre coût et en beaucoup plus grande quantité, sans nécessairement respecter les mêmes attentes en matière de développement de l'enfant, de travail créatif, de spécificité culturelle ou de supervision humaine.

« Le manque d'outils pour permettre aux plateformes de différencier le “AI slop” du contenu produit par des humains et le manque de volonté de leur part de faire primer un développement intellectuel et émotionnel sain des enfants sur l'engagement et le profit. »

Diffuseur / Rédacteur en chef de la commission, Ontario



“Realize that AI-created content is a race to the bottom, where the most generic, irrelevant, bland content outperforms human-authored content not because of any merit, but simply because it is fast to churn out. Canada needs to take a principled stand against flooding the already-saturated marketplace with content that replaces creative intent with statistical probability...”

[Traduction : « Il faut reconnaître que le contenu créé par l'IA entraîne une course vers le bas, où le contenu le plus générique, sans pertinence et insipide, surpasse le contenu créé par des humains, non pas en raison de sa qualité, mais simplement parce qu'il peut être produit rapidement. Le Canada doit adopter une position de principe contre l'inondation d'un marché déjà saturé par du contenu qui remplace l'intention créative par la probabilité statistique... »]

Réalisateur / Animateur / Monteur, Ontario

Cela a une incidence sur la façon dont le Canada aborde l'IA responsable, le financement et la découvrabilité. Le maintien de la supervision humaine, de l'expertise en matière de développement et de la responsabilité culturelle ne devrait pas devenir un désavantage concurrentiel pour les producteurs qui choisissent de les préserver. Ce déséquilibre concurrentiel a des répercussions à la fois sur le financement et la découvrabilité, qui seront examinées dans la section suivante.

Les rôles professionnels changent la donne

Dans l'*Enquête canadienne sur l'industrie des médias jeunesse*, lorsqu'on interroge les répondants sur l'impact de l'IA, la division la plus forte dans les résultats apparaît lorsque les réponses sont analysées selon le rôle professionnel.

Seuls 29 % des producteurs et producteurs exécutifs ont jugé l'impact de l'IA négatif ou pire. En comparaison, 85 % des animateurs, réalisateurs et monteurs ainsi que 83 % des membres de l'équipe de production l'ont fait. Les scénaristes se situaient entre les deux groupes à 54 %.

La différence devient encore plus évidente lorsque les répondants ont été interrogés sur l'emploi. Quatre-vingt-onze pour cent des animateurs et réalisateurs ont identifié le déplacement d'emplois comme une des trois principales préoccupations, comparativement à 56 % des producteurs.



Le fait que la même division apparaisse sur des questions différentes suggère que cela va bien au-delà d'une simple différence d'attitude personnelle à l'égard de la technologie. Sans surprise, les personnes dont les emplois, l'autorité créative et les parcours professionnels sont les plus directement liés aux domaines que l'IA pourrait automatiser sont beaucoup plus préoccupées par ses effets.

Pour un producteur ou producteur exécutif, l'IA peut être perçue en partie sous l'angle des possibilités qu'elle offre en matière d'efficacité, de réduction des coûts ou de capacité de production. Pour un animateur, un monteur, un réalisateur ou un travailleur de la production, la même technologie peut être perçue sous l'angle du risque de voir disparaître son travail, son contrôle créatif ou son rôle futur.

Les deux perspectives font partie de la réalité de l'IA, mais elles ne sont pas représentées de manière égale lorsque les décisions concernant son adoption sont prises.

Les personnes les plus touchées doivent avoir leur mot à dire dans l'établissement des règles

Cette division aide aussi à expliquer pourquoi l'autorégulation de l'industrie a reçu peu de soutien dans l'enquête.

Si les lignes directrices, les conditions de financement ou les codes de conduite de l'IA sont développés principalement par les personnes ayant le pouvoir d'adopter la technologie, ils risquent de ne pas tenir compte de la façon dont ces décisions touchent les travailleurs ailleurs dans le système de production.

Une consultation significative ne peut pas avoir lieu après l'établissement des règles. Les animateurs, réalisateurs, monteurs, scénaristes, interprètes et travailleurs de la production doivent avoir leur mot à dire dès le départ lorsqu'il s'agit de déterminer où l'IA peut soutenir adéquatement leur travail, où l'expertise humaine et le statut d'auteur doivent être préservés et quelles mesures de protection sont nécessaires lorsque son adoption touche l'emploi ou le contrôle créatif.

La question de savoir qui décide de la façon dont l'IA est utilisée importe presque autant que le choix de la technologie elle-même.

13. Même technologie, enjeux différents

Les répondants anglophones et francophones ont exprimé des niveaux d'inquiétude tout aussi élevés à propos de l'IA, mais ils n'ont pas toujours identifié les mêmes risques comme étant les plus urgents.

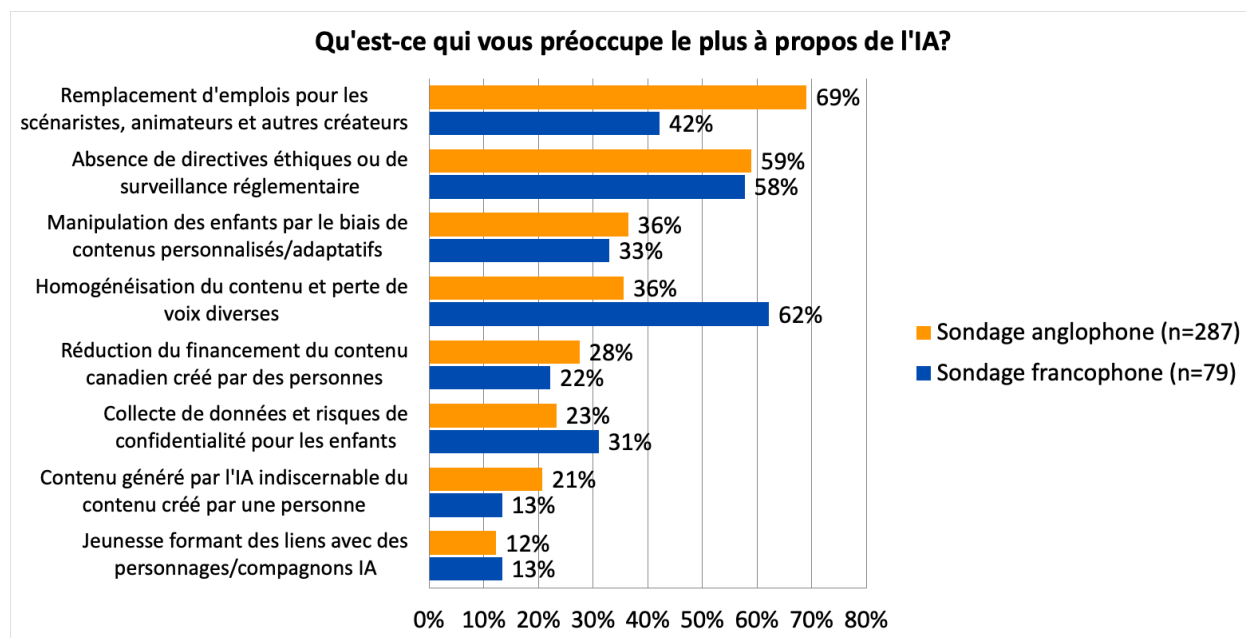
Ces divergences reflètent les pressions distinctes liées au travail, à la langue et à la culture déjà présentes dans les deux environnements médiatiques. L'IA entre dans ces systèmes à différents points de pression, et les répondants semblent juger ses risques en partie en fonction de ce qui est déjà le plus vulnérable.

Une même liste de préoccupations, mais un ordre de priorité différent

Les résultats de l'*Enquête canadienne sur l'industrie des médias jeunesse* montrent également que les deux groupes n'accordent pas le même ordre de priorité aux risques liés à l'IA.

Parmi les répondants anglophones, le déplacement d'emplois chez les scénaristes, les animateurs et les autres créateurs était la préoccupation dominante, citée par 69 % du groupe. Le manque de directives éthiques ou de surveillance réglementaire suivait à 59 %. La manipulation des enfants et des jeunes au moyen de contenu personnalisé ou adaptatif, ainsi que l'homogénéisation du contenu ou la perte de voix diversifiées, étaient à égalité à 36 %.

Parmi les répondants francophones, l'ordre était différent. L'homogénéisation et la perte de voix diversifiées arrivaient en tête à 62 %, suivies par l'absence de directives éthiques ou de surveillance réglementaire à 58 %. Le déplacement d'emplois a été identifié par 42 %, tandis que la manipulation des enfants et des jeunes a été sélectionnée par 33 %.



Les similitudes sont aussi importantes que les différences. L'absence de directives arrivait au deuxième rang dans les deux enquêtes, à 59 % et 58 %, tandis que les préoccupations concernant la manipulation des enfants étaient aussi comparables. Ce qui change le plus, c'est la préoccupation qui arrive en tête.

Ces principales différences ne doivent pas être interprétées comme si un groupe se préoccupait de l'emploi et l'autre de la culture. Les deux préoccupations apparaissent dans l'ensemble de l'échantillon. La différence entre les deux groupes tient surtout à l'importance accordée à chaque préoccupation.

Pour les travailleurs anglophones, la menace immédiate de l'automatisation des emplois créatifs est particulièrement visible. Les répondants francophones travaillent dans un écosystème médiatique où la langue, la taille du marché et la découvrabilité culturelle subissent déjà une pression persistante.

Dans l'environnement francophone canadien, l'IA peut être perçue non seulement comme une technologie remplaçant susceptible de remplacer la main-d'œuvre, mais aussi comme un autre système ayant un impact sur la continuité linguistique et culturelle :

« L'érosion de la souveraineté culturelle invisible. L'IA générative est entraînée sur des bases de données massives, souvent dominées par la culture américaine ou anglo-saxonne. Le risque de "standardisation culturelle" est immense : même si un contenu est produit au Canada, l'utilisation d'outils d'IA pourrait lisser les spécificités linguistiques (comme les accents régionaux ou les expressions québécoises/franco-ontariennes) et les références culturelles locales. »

Diffuseur / Rédacteur en chef de la commission, Ontario

Cette préoccupation dépasse l'industrie francophone

Le potentiel d'homogénéisation culturelle a également été soulevé indépendamment par les experts en IA consultés dans le cadre de cette enquête. Un répondant a décrit la possibilité que le contenu pour enfants généré par l'IA puisse reproduire une vision plus étroite du monde plutôt que d'élargir la gamme d'histoires auxquelles les enfants sont exposés :

"I am especially worried about the homogeneity of LLM-generated children's content, which may represent a single, narrow view of the world, where children don't see themselves represented. We also risk entrenching social constructs and political views very early on through reinforcement of these ideas through repeated exposure."

[Traduction : « Je suis particulièrement préoccupé par l'homogénéité du contenu pour enfants généré par les grands modèles de langage (LLM), qui pourrait représenter une vision unique et étroite du monde, dans laquelle les enfants ne se voient pas représentés. Nous risquons aussi d'ancrer très tôt des constructions sociales et des opinions politiques en renforçant ces idées par une exposition répétée. »]

Expert en IA

Les résultats des répondants de l'industrie francophone pourraient être une indication précoce d'une question beaucoup plus large explorée plus loin dans cette section : lorsque les systèmes génératifs puisent de manière disproportionnée dans les langues, les marchés et les schémas culturels dominants, l'efficacité peut s'accompagner d'un coût moins visible. Le contenu peut encore être produit en français ou au Canada tout en devenant moins distinctif sur le plan culturel.



Priorités différentes, accord fort sur la nécessité de règles

Malgré les différences dans le classement des préoccupations, le soutien à des lignes directrices communes sur l'IA dans l'*Enquête canadienne sur l'industrie des médias jeunesse* était presque identique : 78 % chez les répondants anglophones et 80 % chez les répondants francophones.

“AI content should require some kind of label and there should be consistent rules across the industry for those who produce and commission content.”

[Traduction : « Le contenu généré par l'IA devrait porter une forme d'étiquette, et des règles cohérentes devraient s'appliquer dans l'ensemble de l'industrie aux personnes qui produisent et commandent du contenu. »]

Diffuseur / Rédacteur en chef de la commission, Ontario

“No one knows anything (or enough about it) and is therefore afraid of doing anything.”

« Personne ne sait vraiment quoi que ce soit à ce sujet, ou du moins pas suffisamment, et tout le monde hésite donc à agir. »

Producteur / Producteur exécutif, Ontario

« Sans encadrement clair, il existe un risque d'uniformisation des contenus et d'affaiblissement de l'écosystème. »

Producteur / Producteur exécutif, Québec

Ce soutien partagé devient important lorsque nous examinons les limites que les acteurs de l'industrie commencent déjà à établir eux-mêmes concernant l'utilisation de l'IA.

14. Le secteur trace des limites avant que la politique ne rattrape son retard

Bien que l'enquête révèle ce que l'industrie canadienne des médias jeunesse pense de l'IA, les entrevues révèlent comment les organisations mettent réellement ces convictions en pratique.

Lors d'entrevues avec des diffuseurs, producteurs, studios de jeux et organisations de l'industrie, une frontière pratique s'établit déjà. Les

participants ont décrit une plus grande aisance à utiliser l'IA pour améliorer l'efficacité de la production qu'à l'utiliser pour remplacer la création par des humaines.

Les exemples précis diffèrent, mais le principe sous-jacent était remarquablement cohérent : l'IA pouvait soutenir le travail, mais les gens devaient rester responsables des choix créatifs et de ce qui parvient finalement aux enfants et aux jeunes.

Soutenir la créativité humaine, pas la remplacer

L'une des conclusions les plus encourageantes était que, malgré l'absence de lignes directrices nationales, de nombreuses organisations parviennent indépendamment à des conclusions similaires quant à l'utilisation responsable de l'IA.

Un diffuseur a fourni l'un des exemples les plus clairs. Sa politique interne permet d'utiliser l'IA pour améliorer l'efficacité de la production, mais pas pour la création générative. L'IA pourrait générer des angles de caméra supplémentaires à partir d'un arrière-plan initialement créé par un artiste, mais elle ne serait pas utilisée pour créer l'œuvre finale destinée au public.

Les studios de jeux décrivaient l'utilisation de l'IA pour la génération procédurale et d'autres gains d'efficacité, maintenant délibérément la participation d'artistes humains afin que le travail ne devienne pas mécanique. Les diffuseurs ont identifié des usages possibles pour la scénarisation graphique, la préparation des structures d'animation et le rendu, tout en gardant la narration et le développement des personnages entre les mains de personnes. Les producteurs ont décrit des usages administratifs, tels que la planification, les demandes de financement et la recherche sur les publics.

“Potential for deeper experiences... in the example of a game where each interaction has to be scripted and mapped, perhaps AI can create parameters to allow for more natural game interactions?”

[Traduction : « Potentiel pour des expériences plus profondes... dans le cas d'un jeu où chaque interaction doit être scénarisée et cartographiée, l'IA pourrait peut-être créer des paramètres permettant des interactions plus naturelles dans le jeu ? »]

Développeur de jeux vidéo / médias interactifs, Ontario



“AI may significantly bring down the cost of animation. AI can also help Children’s producers on the administrative side streamlining accountings and potentially lowering legal costs etc, and potentially helping with funding applications. This would free up time for Children’s producers to focus more on content creation and building business relationships.”

[Traduction : « L’IA pourrait considérablement réduire le coût de l’animation. Elle peut aussi aider les producteurs de contenu jeunesse sur le plan administratif en rationalisant la comptabilité, en réduisant potentiellement les frais juridiques et en facilitant éventuellement les demandes de financement. Cela libérerait du temps pour que les producteurs de contenu jeunesse puissent se concentrer davantage sur la création de contenu et le développement de relations d’affaires. »]

Producteur / Producteur exécutif, Alberta

“AI can help us speed up rendering, compositing and layout. It can help with BIG time wasters and things the crew just needs help with. There are some departments that we need to keep human and most of them are the creative.”

[Traduction : « L’IA peut nous aider à accélérer le rendu, la composition et la mise en page. Elle peut aussi nous aider dans les tâches particulièrement chronophages et celles pour lesquelles l’équipe a simplement besoin d’un coup de main. Certains services doivent demeurer humains, et la plupart d’entre eux sont liés à la création. »]

Producteur / Producteur exécutif, Ontario

Les producteurs francophones ont également désigné le doublage et la localisation assistés par l’IA comme des domaines où la technologie pourrait contribuer à surmonter un véritable obstacle économique en rendant la production et l’adaptation en français plus viables.

« L’IA peut améliorer l’efficacité, l’accessibilité (doublage, adaptation linguistique) et soutenir certaines étapes de création. Elle ouvre aussi des possibilités pour rejoindre des publics plus larges à moindre coût. »

Producteur / Producteur exécutif, Québec



Ce sont des applications très différentes, mais elles partagent une caractéristique importante : l'IA est utilisée pour accroître la capacité humaine plutôt que pour devenir la source de la voix créative finale.

La frontière devient plus difficile à définir lorsqu'il est question du statut d'auteur et de l'identité

Le consensus était moins clair dans les domaines plus étroitement liés au statut d'auteur.

Le remue-méninges assisté par l'IA et le développement de scénarios divisaient les personnes interrogées, reflétant une incertitude plus large quant au moment où le soutien créatif commence à devenir un substitut à la création humaine.

D'autres limites étaient exprimées beaucoup plus fermement. Un producteur de la Nouvelle-Écosse a établi un lien direct entre l'utilisation de l'IA et le contrôle de l'identité d'un artiste-interprète :

"They absolutely have the responsibility to not take the face or the voice of said character. These tools are faulty and not regulated... No AI should be allowed to act as the identity of a character, especially to an impressionable young mind."

[Traduction : « Ils ont absolument la responsabilité de ne pas s'approprier le visage ou la voix du personnage en question. Ces outils sont imparfaits et non réglementés... Aucune IA ne devrait être autorisée à se substituer à l'identité d'un personnage, surtout auprès d'un jeune public impressionnable. »]

Producteur, Nouvelle-Écosse

Les personnes interrogées ont également décrit des circonstances dans lesquelles l'IA pourrait soutenir l'expression culturelle, y compris une initiative de revitalisation des langues autochtones. D'autres ont mis en garde contre le fait que les systèmes d'IA traditionnels peuvent remodeler des contenus culturellement spécifiques de manière à en atténuer les particularités, à introduire des biais ou à reproduire les schémas culturels dominants.

Ces exemples suggèrent que l'utilisation responsable ne peut pas être déterminée uniquement par la technologie ou la tâche. Cela dépend aussi de la personne qui contrôle le processus, des connaissances qui sont utilisées, de



la personne qui en a autorisé l'utilisation et de celle qui demeure responsable du résultat.

L'utilisation responsable inclut aussi ce qui est introduit dans le système

Les personnes interrogées ont soulevé une autre préoccupation facile à négliger lorsque la politique de l'IA se concentre uniquement sur ce qu'un système génère.

Les scénarios, les designs de personnages, les matériaux de production et les recherches impliquant des enfants et des jeunes peuvent être téléversés dans des systèmes d'IA commerciaux sans que l'on sache clairement où ces matériaux sont hébergés, s'ils sont conservés ou comment ils pourraient être utilisés ultérieurement.

Cela soulève des questions non seulement sur la vie privée, mais aussi sur la propriété intellectuelle canadienne, les données des enfants et le matériel culturel.

Une production générée par l'IA peut sembler inoffensive alors que le matériel utilisé pour la produire a déjà soulevé des enjeux de droits, de confidentialité ou de souveraineté.

Plusieurs participants ont soutenu que les politiques responsables en matière d'IA devront tenir compte des deux aspects du processus : ce que les organisations introduisent dans les systèmes d'IA et ce que ces systèmes produisent.

« Utiliser l'IA de façon responsable » n'est pas assez précis

La direction pour « utiliser l'IA de manière responsable » est trop générale pour guider de véritables décisions de production. Les logiciels de planification ne comportent pas les mêmes risques que la reproduction synthétique d'une voix. Générer des angles de caméra à partir d'œuvres créées par un artiste humain est différent de générer le personnage lui-même. Une ébauche de traduction est différente du fait de permettre à un système d'IA d'interagir directement et en privé avec un enfant.

Les résultats de l'*Enquête canadienne sur l'industrie des médias jeunesse* ainsi que des entrevues avec des membres de l'industrie font ressortir une approche fondée sur les risques. Certains usages peuvent raisonnablement être considérés comme présentant un risque moindre. D'autres exigent un contrôle créatif humain clair, des droits supplémentaires ou un examen



culturel, ou ne devraient pas être autorisés sans mesures de protection exceptionnelles.

Ces résultats constituent le fondement du cadre par niveaux proposé dans les recommandations.

15. Les postes de niveau débutant permettent à l'industrie de former sa relève

Les postes de production destinés aux débutants ne sont pas seulement des coûts de main-d'œuvre. Ce sont aussi des postes où les travailleurs apprennent comment fonctionne l'industrie : comment exercer leur jugement, développer leur savoir-faire, réagir à la rétroaction, établir des relations professionnelles et assumer graduellement des responsabilités plus complexes.

Cela rend particulièrement importants certains des postes les plus exposés à l'automatisation par l'IA. La planification, la mise en forme, la recherche fondamentale, le soutien à la production, certaines tâches de montage confiées aux débutants et les tâches intermédiaires en animation peuvent sembler routiniers du point de vue de l'efficacité. Ce sont aussi des tâches grâce auxquelles les nouveaux travailleurs ont historiquement acquis les compétences nécessaires pour occuper des postes de niveau supérieur.

Si ces emplois disparaissent sans que de nouvelles façons d'apprendre le métier soient mises en place, le secteur pourrait économiser de l'argent maintenant tout en affaiblissant la main-d'œuvre dont il aura besoin plus tard.

Une relève déjà fragile

Les personnes interviewées dans l'industrie ont soulevé à plusieurs reprises des préoccupations concernant la relève du secteur.

Plusieurs s'inquiétaient du fait que les tâches les plus vulnérables à l'IA — automatisation de la planification, mise en forme, recherche fondamentale, tâches intermédiaires en animation ou soutien à la production — sont aussi celles grâce auxquelles les nouveaux diplômés ont historiquement appris comment fonctionne l'industrie et ont été encadrés par des collègues plus expérimentés.



Les répondants à l'Enquête canadienne sur l'industrie des médias jeunesse ont exprimé des préoccupations concernant la relève, le développement des talents et leur rétention :

“Studios, in the interest of employee retention, aren’t opening the doors to anyone new or junior. People who deserve promotions aren’t getting them...”

[Traduction : « Les studios, dans l'intérêt de la rétention des employés, n'ouvrent pas leurs portes aux nouveaux venus ni aux travailleurs débutants. Les personnes qui méritent une promotion ne l'obtiennent pas..... »]

Réalisateur / Animateur / Monteur, Colombie-Britannique

“The only opportunities I see in AI are negative. A financial race to the bottom where the product presented to the audience is inferior and problematic, plus the erosion of fair wages and opportunities for new talent in the industry are obvious pitfalls that are already happening.”

[Traduction : « Les seules possibilités que je vois dans l'IA sont négatives. Une course vers le bas sur le plan financier, où le produit présenté au public est de qualité inférieure et problématique, ainsi que l'érosion des salaires équitables et des possibilités offertes aux nouveaux talents de l'industrie sont des écueils évidents qui se manifestent déjà. »]

Réalisateur / Animateur / Monteur, Nouvelle-Écosse

“We need isolated local funding mechanisms that assist in growing talent... [We] have to find ways to grow the industry outside of traditional broadcast methods.”

[Traduction : « Nous avons besoin de mécanismes de financement locaux et distincts qui favorisent le développement des talents... [Nous] devons trouver des moyens de développer l'industrie en dehors des modes de diffusion traditionnels. »]

Réalisateur / Animateur / Monteur, Alberta

Cette inquiétude va au-delà des rôles conventionnels en studio. Des entrevues avec des créateurs travaillant dans des communautés plus petites et éloignées ont montré à quel point les talents émergents peuvent déjà dépendre fortement du mentorat informel et du soutien familial.



Un autre participant a souligné qu'une formation ponctuelle n'est pas suffisante; les créateurs émergents ont besoin d'un soutien continu :

« Si nous voulons développer de nouveaux talents, nous devons continuer à les soutenir non seulement au début, mais aussi au fil de leur progression. Surtout s'ils sont à distance ou viennent d'une petite communauté et sont plus éloignés des possibilités de mentorat. »

Créateur/Youtubeur, Manitoba

L'IA pourrait rendre cette faiblesse existante encore plus préoccupante. Lorsque le travail routinier disparaît, le secteur ne perd pas seulement des emplois. Il peut aussi perdre les occasions de transmettre les connaissances, les relations et le jugement qui ne peuvent s'acquérir uniquement dans le cadre d'un cours, et il risque aussi de perdre de futurs leaders créatifs et du milieu des affaires dans l'industrie.

Un répondant de l'équipe de production en Ontario a décrit l'urgence de la perte de talents plus large déjà en cours :

"I'm just sad that it's taking so long for any real conversation about this to happen. Any meaningful resolution is likely years away, and by then so much of the incredible talent I've worked with over the years will have already left the industry. That's what really breaks my heart. We're watching an entire generation of artists, people who built the reputation of Canadian animation, walk away because they simply can't hold on any longer."

[Traduction : « Je suis juste triste que ça prenne autant de temps avant qu'une vraie conversation à ce sujet ait lieu. Toute résolution significative est probablement dans plusieurs années, et d'ici là, beaucoup des talents incroyables avec qui j'ai travaillé au fil des ans auront déjà quitté l'industrie. C'est ce qui me brise vraiment le cœur. Nous voyons toute une génération d'artistes, des gens qui ont bâti la réputation de l'animation canadienne, quitter l'industrie parce qu'ils ne peuvent tout simplement plus tenir. »]

Équipe de production, Ontario



L'IA pourrait supprimer les emplois qui permettent d'apprendre à bien l'utiliser

Cette tension est déjà visible dans d'autres industries. La dirigeante technologique Clara Shih a lancé la New Work Foundation en 2026 après avoir vu l'IA changer à la fois le travail lui-même et les possibilités offertes aux personnes qui entrent sur le marché du travail. Son organisation se concentre spécifiquement sur l'aide aux jeunes travailleurs pour naviguer dans une économie où l'IA automatise certaines des tâches qui servaient traditionnellement de première étape vers une profession. [39]

Son projet *Dear CC* documente ces changements rôle par rôle. En génie logiciel, par exemple, les employeurs ont décrit ce qu'ils attendent désormais des nouveaux diplômés : non seulement utiliser l'IA, mais aussi évaluer ses résultats, reconnaître ce qu'est un travail de qualité et savoir quand le système a produit quelque chose d'inadéquat. Un responsable du recrutement a clairement décrit ce changement : les nouveaux diplômés doivent maintenant apprendre l'IA tout en acquérant le jugement professionnel nécessaire pour la superviser. [40]

Cela crée un paradoxe qui a des conséquences directes pour les médias jeunesse. L'IA peut réduire la quantité de travail confié aux débutants tout en augmentant le besoin de travailleurs possédant déjà le jugement que ce travail leur permettait auparavant d'acquérir.

Si les postes de niveau débutant disparaissent, où la prochaine génération d'écrivains, d'animateurs, de monteurs, de producteurs et de leaders créatifs apprendra-t-elle à reconnaître un travail de qualité, à comprendre comment les décisions sont prises et à déterminer quand les résultats générés par l'IA doivent être remis en question plutôt que considérés comme fiables ?



Partie IV : Sécurité culturelle et linguistique

Les systèmes d'IA ne comprennent, ne représentent pas et ne protègent tous les enfants et les jeunes au Canada de la même manière. Leur performance est façonnée par les données sur lesquelles ils ont été entraînés, les langues dans lesquelles ils sont les plus performants et les hypothèses culturelles intégrées à leur conception. Les systèmes sont généralement les plus performants lorsque les données sont abondantes et correspondent étroitement aux normes dominantes de la langue anglaise et du monde occidental. Les enfants dont les langues, les accents, les familles, les traditions ou les connaissances culturelles s'écartent de ces normes peuvent être confrontés à des systèmes moins précis, moins réactifs et moins sécuritaires.

Pour les médias canadiens destinés aux enfants et aux jeunes, ce n'est pas une préoccupation secondaire liée à l'équité. La sécurité culturelle et linguistique fait partie de la sécurité. Un système qui comprend la langue d'un enfant plus facilement que celle d'un autre, qui reconnaît un point de référence familial ou culturel comme normal tout en traitant un autre comme inhabituel, ou qui applique des mesures de protection de façon inégale selon les langues ne protège pas tous les enfants de façon équitable.

La politique culturelle canadienne reconnaît depuis longtemps l'importance pour les enfants et les jeunes d'avoir accès à des histoires et à des médias qui reflètent le pays dans lequel ils vivent, les langues qu'ils parlent et les communautés auxquelles ils appartiennent. À l'ère de l'IA, cette responsabilité s'étend au-delà de ce qui apparaît à l'écran. Elle inclut aussi la langue qu'un système comprend, les connaissances qu'il considère comme faisant autorité, les références culturelles qu'il reconnaît et les personnes qui exercent un contrôle sur les données et les connaissances utilisées pour le construire.

16. Les données d'entraînement déterminent ce que l'IA considère comme normal

Les systèmes d'IA qui entrent dans l'univers des enfants et dans les chaînes de production canadiennes ont été entraînés principalement à partir de contenus en anglais et de données façonnées par les marchés occidentaux dominants, particulièrement les États-Unis. La conséquence n'est pas seulement que les systèmes en savent plus sur certaines cultures et langues que sur d'autres. C'est que certaines façons de parler, de vivre, de célébrer, d'élever les enfants, de plaisanter et de raconter des histoires apparaissent



suffisamment souvent dans les données pour devenir la norme par défaut du système. [41] [42] [43]

Les données d'entraînement déterminent quels noms, quelles structures familiales, quelles fêtes, quelles formes d'humour, quelles graphies, quelles valeurs et quelles conventions narratives apparaissent assez souvent pour qu'un système puisse les reconnaître et les reproduire de manière fiable. Par conséquent, le contenu généré par l'IA peut sembler représentatif à première vue tout en continuant d'intégrer des hypothèses culturelles américaines ou occidentales dominantes. Parce que le texte d'entraînement numérisé de haute qualité est rare pour des langues comme le tamoul, le swahili, le darija ou le quechua, les modèles d'IA apprennent parfois ces langues par l'intermédiaire d'une autre langue, ce qui signifie qu'ils traitent le texte en le traduisant vers une vision du monde fondée sur l'anglais, puis en sens inverse. [44]

Cela est important pour les médias canadiens destinés aux enfants et aux jeunes. Une histoire assistée par l'IA peut sembler canadienne en surface tout en important du vocabulaire américain, des institutions, des hypothèses ou des références culturelles qui ne correspondent pas au contexte canadien. Un personnage peut paraître représentatif alors que l'histoire qui l'entoure continue de mal comprendre ou de généraliser la communauté qu'il est censé représenter.

La qualité des réponses favorise l'anglais

Les systèmes d'IA fonctionnent généralement mieux dans les langues et les contextes culturels les plus fortement représentés dans leurs données d'entraînement. L'anglais se situe au sommet de cette hiérarchie, tandis que de nombreuses langues patrimoniales, communautaires et moins dotées en ressources reçoivent des réponses moins fluides, moins détaillées ou moins fiables.

Pour un enfant nouvel arrivant, les incitatifs pratiques favorisent donc systématiquement l'anglais. Le soutien aux devoirs fonctionne mieux. Les assistants vocaux comprennent plus facilement. Les réponses sont souvent plus rapides, plus riches et plus fiables. Le système n'a pas besoin de décourager explicitement l'utilisation d'une langue d'origine pour la pénaliser; il récompense l'anglais en offrant une expérience de meilleure qualité.



Pour les enfants francophones, autochtones et nouveaux arrivants, le même schéma peut aussi favoriser une variété de langue plus largement utilisée ou standardisée au détriment de celle qui est réellement parlée à la maison ou dans la communauté. Un système peut reconnaître le français européen ou standardisé plus facilement que les variétés régionales canadiennes, l'arabe standard moderne plus fiablement que l'arabe parlé dans la famille d'un enfant, ou ne fournir que des analyses superficielles d'une langue ou d'un système de connaissances autochtones.

Cela est particulièrement important dans l'enfance, car le changement de langue peut commencer tôt. La recherche a établi que ce changement peut commencer dès la maternelle et que l'exposition précoce et soutenue à l'anglais peut contribuer à la perte de la langue maternelle de l'enfant. La perte d'une langue d'origine peut affecter la communication familiale, l'identité culturelle et les relations intergénérationnelles. [45] [46] [47]

Le recalibrage passif peut aussi se produire par l'intermédiaire de l'IA

L'argument du recalibrage passif développé à la *Section 2 – Identité culturelle, inclusion et souveraineté culturelle canadienne* s'applique ici d'une nouvelle façon.

Lorsqu'un système répond plus couramment à une langue, un accent ou une référence culturelle qu'à une autre, les enfants peuvent graduellement s'adapter aux formes que le système gère le mieux. Cela ne nécessite pas une instruction explicite pour changer leur façon de parler ou ce qu'ils demandent. L'option la plus performante devient simplement plus facile à utiliser.

Pour les enfants nouveaux arrivants, ce recalibrage peut s'opérer dans deux directions à la fois. Une langue d'origine peut être attirée vers une norme de la langue du pays d'origine ou une variété prestigieuse plutôt que vers celle parlée dans la famille ou la diaspora, tandis que les interactions en anglais peuvent être orientées vers l'orthographe, les expressions idiomatiques et les références culturelles américaines.

L'arabe fournit l'un des exemples les plus clairs documentés. Les modèles capables de traiter l'arabe sont fortement entraînés sur l'arabe standard moderne et fonctionnent moins bien avec les variétés parlées comme l'arabe égyptien, levantin, syrien et marocain. [48] [49] Un enfant dont la famille parle l'une de ces variétés peut donc rencontrer un système qui traite la langue du foyer comme un écart par rapport à la norme.



Ce même mécanisme se manifeste différemment selon les communautés canadiennes : chez les enfants francophones confrontés à des normes françaises provenant de l'extérieur du Canada, chez les enfants nouveaux arrivants qui passent de la langue parlée à la maison à l'anglais ou au français, et inversement, et chez les enfants autochtones dont les langues et les connaissances peuvent être très peu représentées.

La norme culturelle par défaut va au-delà de la langue

La langue n'est qu'un des éléments qui déterminent ce que les données d'entraînement apprennent à un système à considérer comme normal.

La recherche en psychologie culturelle montre que les grands modèles linguistiques répondent aux valeurs et aux mesures psychologiques d'une manière semblable à celle des membres de sociétés occidentales, instruites, industrialisées, riches et démocratiques, avec une précision qui diminue fortement à mesure que les populations s'éloignent de ce profil. Ce schéma peut persister même lorsque des systèmes sont sollicités dans d'autres langues que l'anglais. [50] [51]

Pour les enfants, cela peut se manifester dans des interactions ordinaires. Un système peut répondre à Noël ou à l'Halloween avec une aisance et un niveau de détail culturel tout en offrant une description plus sommaire ou plus générale de l'Aïd, de Diwali ou du Nouvel An lunaire. Leur propre identité culturelle est renvoyée aux enfants à travers une perspective américaine.

Lors de nos groupes de discussion avec des enfants et des parents canadiens, un parent a exprimé cette préoccupation directement :

"My concern is really more about bias that whatever it is is trained on. If it's trained on American data versus Canadian, I feel like it might just reflect something that doesn't align to our values."

[Traduction: "Ce qui m'inquiète vraiment, c'est surtout le biais lié aux données sur lesquelles le système est entraîné. Si ces données sont américaines plutôt que canadiennes, j'ai l'impression que le système pourrait simplement refléter des éléments qui ne correspondent pas à nos valeurs.»]

Parent d'un garçon de 7 ans et d'une fille de 8 ans



Le Canada lui-même compte de nombreuses langues, cultures, communautés et façons de comprendre le monde. Les systèmes construits en grande partie à partir des données d'un seul pays peuvent reproduire à maintes reprises les schémas linguistiques, les institutions et les hypothèses de ce pays comme normes par défaut, à moins que les perspectives canadiennes ne soient délibérément et systématiquement intégrées.

Le genre, un autre biais par défaut

Les hypothèses que reproduisent les systèmes d'IA sont également genrées. Dans une étude de l'UNESCO portant sur les grands modèles de langage, les histoires mettant en scène des garçons et des hommes étaient plus souvent centrées sur l'aventure et l'action, tandis que celles mettant en scène des femmes mettaient davantage l'accent sur la douceur, l'apparence et les relations. Des recherches sur les générateurs d'images ont révélé des tendances semblables dans les rôles attribués aux femmes et aux hommes. Il s'agit de stéréotypes bien connus, mais l'IA peut les reproduire en réponse aux propres questions d'un enfant et en produire de nouvelles versions à grande échelle. [52] [53]

Un garçon qui demande à un assistant d'IA ce que signifie être un homme pourrait recevoir une réponse chaleureuse, en apparence utile, qui confirme des idées étroites sur la force, le statut ou le fait de cacher sa vulnérabilité. Des recherches ont révélé que l'IA conversationnelle accepte parfois trop facilement le cadre proposé par l'utilisateur, même lorsqu'une réponse plus réfléchie le remettrait en question. Sur les plateformes vidéo, un système de recommandation distinct peut ensuite mettre en avant, de façon répétée, des créateurs proposant des versions plus rigides ou hostiles de la masculinité. Des recherches menées à l'aide de comptes simulant des adolescents ont documenté ce type de recommandations. Cela ne permet pas d'établir qu'une seule réponse de clavardage IA mène un garçon vers un contenu incel. Cela montre toutefois pourquoi il est nécessaire d'examiner les idées que reçoivent les enfants à travers les systèmes qu'ils utilisent, et si ces idées élargissent ou restreignent leur perception de qui ils peuvent être. [54] [55]

La Coupe du monde 2026 a mis en lumière un autre aspect de ce problème. Des vidéos présentées comme des images spontanées de jeunes femmes séduisantes dans les stades se sont répandues sur les plateformes de médias sociaux avant que des enquêteurs ne retracent l'origine d'un extrait largement partagé jusqu'à une influenceuse générée par l'IA. Les republications ont accumulé des centaines de millions de vues, et le compte dirigeait les internautes vers du contenu payant. L'IA a rendu facile de



fabriquer et de faire circuler une image idéalisée et sexualisée comme si elle était réelle. Pour les filles qui rencontrent de telles images, la préoccupation réside dans la présentation répétée d'une norme inatteignable. [56]

La représentation visuelle peut malgré tout manquer de profondeur culturelle

L'atténuation des particularités culturelles se produit lorsque des cultures locales distinctes sont ramenées à une norme mondiale plus uniforme, perdant ainsi leur spécificité, leur contexte et leurs différences. Le risque va au-delà de l'identité nationale. Les enfants francophones, autochtones et nouveaux arrivants peuvent rencontrer des systèmes moins performants dans leur langue, qui privilégient une variété prestigieuse extérieure à leur communauté, qui atténuent les connaissances culturelles ou qui traitent leur famille et leur communauté comme des écarts par rapport à la norme établie par les données d'entraînement. [22] [57] [58]

Un répondant à l'*Enquête canadienne sur l'industrie des médias jeunesse* a décrit la préoccupation plus large :

“...policy often overlooks the risk of cultural flattening, where AI-generated content, trained on dominant global datasets, subtly erodes local voices and Indigenous storytelling traditions unless protections and provenance standards are built in from the start.”

[Traduction : «... les politiques négligent souvent le risque d'atténuation des particularités culturelles : le contenu généré par l'IA, issu de systèmes entraînés à partir d'ensembles de données mondiaux dominants, peut éroder subtilement les voix locales et les traditions narratives autochtones si des mesures de protection et des normes de provenance ne sont pas intégrées dès le départ.»

Écrivain / Scénariste / Éditeur, Alberta

L'atténuation des particularités culturelles peut se produire même lorsqu'une représentation visible est présente. Un personnage peut ressembler à l'enfant, tandis que la langue, la structure de l'histoire, l'humour, les relations et les valeurs qui l'entourent demeurent ancrés dans une norme culturelle dominante.

La conséquence culturelle est un rétrécissement de ce que les systèmes d'IA comprennent. La conséquence en matière de sécurité, examinée ensuite, est que les systèmes peuvent aussi protéger les enfants de façon moins fiable



lorsque leurs langues, leurs voix et leurs contextes culturels s'écartent de cette norme.

17. Une sécurité qui ne fonctionne que dans les langues dominantes n'est pas une véritable sécurité

Les inégalités linguistiques décrites dans le constat précédent n'affectent pas seulement la qualité des réponses de l'IA. Elles peuvent aussi influencer la fiabilité avec laquelle le système protège un enfant.

Des recherches, dont une étude importante de l'Université Johns Hopkins, ont identifié ce que les scientifiques appellent la « malédiction de la sécurité interlinguistique ». Cette étude montre que les mesures de protection de l'IA mises au point par les grandes entreprises technologiques ne se transposent pas uniformément d'une langue à l'autre. [59]

La modération de contenu, la détection de contenu nuisible et les mesures de protection de l'IA générative ont tendance à fonctionner de façon moins fiable dans les langues pour lesquelles moins de données numériques sont disponibles aux fins d'entraînement et de test. Un même enfant utilisant la même technologie peut donc bénéficier d'un niveau de protection différent selon la langue qu'il utilise.

Pour un pays aussi linguistiquement diversifié que le Canada, la sécurité multilingue devient une question de droits de l'enfant, et non simplement une caractéristique technique. Un enfant utilisant un système d'IA en tagalog, en somali, en tamoul, en pendjabi ou dans une autre langue disposant de peu de ressources ne devrait pas avoir à passer à l'anglais pour bénéficier des mesures de protection les plus robustes du système.

Les systèmes de sécurité présentent un écart linguistique

Le déséquilibre est bien documenté. Les systèmes de sécurité héritent d'un grand nombre des mêmes inégalités dans les données que les systèmes d'IA qu'ils sont censés encadrer.

Les recherches sur la modération de contenu en ligne ont à plusieurs reprises révélé des performances plus faibles dans les langues ayant une présence numérique plus limitée dans les langues ayant une présence numérique plus limitée, ce qui reflète un manque de données d'entraînement de haute



qualité, de ressources pour les tests et de capacité humaine en matière de modération. [44]

La recherche sur l'IA générative a trouvé un schéma similaire. Dans une étude, des utilisateurs interagissant avec des modèles dans des langues disposant de moins de ressources ont obtenu des réponses dangereuses à un taux environ trois fois plus élevé que les utilisateurs travaillant dans des langues disposant de davantage de ressources, même lorsqu'ils ne cherchaient pas délibérément à contourner les mesures de protection. [60]

D'autres chercheurs ont démontré que des requêtes nuisibles traduites dans des langues disposant de moins de ressources peuvent contourner des mesures de protection qui fonctionnent de manière plus fiable en anglais. [61]

L'alignement en matière de sécurité n'est pas véritablement multilingue simplement parce que le modèle sous-jacent peut produire du texte dans plusieurs langues. Les mesures de protection elles-mêmes doivent aussi fonctionner dans ces langues.

Cela a des implications directes pour la réglementation canadienne. Les exigences relatives aux systèmes d'IA destinés aux enfants ne peuvent être considérées comme efficaces si ces systèmes sont testés principalement en anglais ou dans d'autres langues dominantes. Les mesures de protection doivent être validées dans les langues et les variétés linguistiques que les enfants au Canada utilisent réellement.

La voix et l'audio peuvent accentuer les inégalités

Les interfaces vocales sont l'une des principales portes d'entrée vers l'IA pour les enfants qui ne savent pas encore lire ou qui commencent à apprendre à lire, ce qui fait de la performance de la reconnaissance vocale une question d'équité pour les enfants à part entière.

Les interfaces vocales pourraient être l'une des premières façons dont les enfants interagissent avec l'IA, surtout avant qu'ils ne puissent lire et taper de façon autonome. Cependant, la reconnaissance vocale automatique a tendance à fonctionner de façon moins fiable avec la voix des enfants et des jeunes qu'avec celle des adultes, puisque leurs schémas de parole sont encore en développement. [62]

Les recherches montrent également que la reconnaissance vocale automatique fonctionne de manière inégale selon les accents anglais, favorisant généralement les accents les plus fortement représentés dans ses



données d'entraînement. La précision peut varier selon la nationalité et la langue maternelle du locuteur. [63]

Pour les enfants, ces différences peuvent se cumuler. Les recherches montrent que les systèmes de reconnaissance vocale ont plus de difficulté avec la voix des enfants que celle des adultes. D'autres recherches ont montré que les enfants qui utilisent davantage de caractéristiques propres à un dialecte régional présentent des taux d'erreur de reconnaissance plus élevés. [64] Un enfant nouvellement arrivé qui parle anglais avec un accent à un assistant vocal peut donc être plus difficile à comprendre pour le système, à la fois parce qu'il s'agit d'un enfant et parce que sa façon de parler diffère des schémas que le système reconnaît le plus facilement. [65]

Les conséquences vont au-delà de la simple commodité. Si un système comprend à plusieurs reprises mal un enfant tout en comprenant un autre plus facilement, il détermine quelles questions sont reconnues, quelles demandes reçoivent des réponses utiles et qui peut participer sur un pied d'égalité.

Cela soulève aussi une question liée au développement à laquelle la recherche n'apporte pas encore de réponse suffisante : qu'apprend un jeune enfant sur sa propre voix, son accent ou la façon de parler de sa famille lorsqu'un appareil échoue à plusieurs reprises à le comprendre, ou comprend plus facilement ses camarades de classe ?

La défaillance provient de la technologie, mais l'enfant peut la percevoir comme un problème lié à sa propre façon de parler.

Un système ne peut pas être considéré comme également sécuritaire ou accessible si certains enfants doivent faire davantage d'efforts pour être compris avant même que ses mesures de protection n'entrent en jeu.

18. La représentation exige la participation, pas l'exploitation des données et des connaissances

Une réponse courante à la sous-représentation en IA est d'appeler à plus de données : plus de langues, plus de matériel culturel, plus d'histoires diversifiées et plus d'exemples provenant de communautés que les systèmes existants comprennent mal.

Mais l'ajout de données ne rend pas automatiquement l'IA plus équitable.



Pour les peuples autochtones en particulier, ajouter davantage de langues, d'histoires ou de connaissances culturelles à un ensemble de données d'entraînement peut améliorer la capacité d'un système à les reproduire tout en retirant simultanément ce matériel de la gouvernance des peuples auxquels il appartient. Des questions similaires concernant le consentement, la surveillance et l'exploitation des données et des connaissances peuvent se poser pour les enfants, les familles de nouveaux arrivants et d'autres communautés historiquement mal desservies, bien que ces questions ne doivent pas être assimilées aux droits distincts et à la souveraineté des peuples autochtones.

“There are challenges with Indigenous stories being developed through international co-productions when honouring Indigenous Data Sovereignty (IDS). Co-productions require an extensive amount of ownership and control to be shared between two nations, yet few other nations have the same protections for Indigenous works and the funding to uniquely support them.”

[Traduction : « Il y a des défis liés au développement d'histoires autochtones dans le cadre de coproductions internationales lorsqu'il faut respecter la souveraineté des données autochtones (SDA). Les coproductions nécessitent un partage important de la propriété et du contrôle entre deux pays, mais peu d'autres pays disposent de protections comparables pour les œuvres autochtones et de mécanismes de financement qui leur sont spécifiquement destinés. »]

Producteur / Producteur exécutif, Ontario

La question n'est pas seulement de savoir qui apparaît dans les données. C'est de savoir qui décide de ce qui peut y être inclus, de la façon dont ces données peuvent être utilisées et de la personne qui conserve par la suite le pouvoir décisionnel sur ce qui en est fait.

Plus de données ne constituent pas toujours la solution

Les systèmes d'IA fonctionnent souvent moins bien pour les communautés sous-représentées dans leurs données d'entraînement. Ce qui semble être une solution — recueillir davantage d'exemples de leurs langues, histoires, images et pratiques culturelles — ne constitue pas nécessairement une solution neutre sur le plan culturel. Les connaissances culturelles ne sont pas simplement du matériel technique inutilisé qui attend d'être intégré à un modèle.

Pour les communautés ayant des antécédents d'appropriation culturelle, de surveillance et d'exploitation de leurs données et de leurs connaissances, la collecte de davantage de données peut créer de nouveaux préjudices, même lorsque l'objectif déclaré est l'inclusion. Un système peut mieux reproduire une langue ou une pratique culturelle sans pour autant devenir plus responsable envers les personnes dont les connaissances ont rendu cette capacité possible.

Cette distinction est particulièrement importante au Canada.

La souveraineté des données autochtones signifie l'autorité, et pas seulement l'inclusion

La souveraineté des données autochtones reconnaît l'autorité inhérente des peuples autochtones à gouverner les données relatives à leurs peuples, terres, ressources, cultures et connaissances. [66] Pour les Premières Nations, les principes de PCAPMD: propriété, contrôle, accès et possession, établissent un cadre pour cette autorité. [67]

Dans le contexte de l'IA, ces principes vont au-delà de la simple collecte initiale de données. Ils soulèvent des questions sur la manière dont le matériel culturel est catégorisé, interprété, stocké, combiné à d'autres ensembles de données, commercialisé et reproduit par des systèmes longtemps après sa collecte initiale.

Cela signifie que la participation autochtone à l'IA ne peut pas se réduire à ajouter plus de contenu autochtone aux données d'entraînement.

Un système peut devenir plus capable de reproduire les connaissances autochtones sans devenir davantage responsable envers les communautés autochtones.



“...rights to images, music and practices that are shared on platforms. These should not be able to be used without permission.”

[Traduction : «... les droits relatifs aux images, à la musique et aux pratiques partagées sur les plateformes. Ceux-ci ne devraient pas pouvoir être utilisés sans autorisation.»]

Éducateur, enseignement postsecondaire, Alberta

Sans autorité communautaire, l'IA risque de reproduire un ancien modèle d'exploitation sous une nouvelle forme technologique : tirer de la valeur des connaissances autochtones tout en laissant aux communautés autochtones un contrôle limité sur leur interprétation, leur circulation et leur utilisation commerciale. [66] [67] [68]

La sécurité culturelle exige plus qu'une représentation visible

Un système d'IA peut inclure des mots autochtones, des images ou des personnages culturellement spécifiques provenant de diverses communautés tout en continuant de généraliser, de mal interpréter ou de retirer ce matériel de son contexte approprié.

La sécurité culturelle exige plus que la simple représentation démographique. Elle exige une véritable participation communautaire pour déterminer ce qui peut être utilisé, ce qui doit demeurer protégé, la manière dont les connaissances doivent être interprétées et les protocoles culturels qui doivent régir leur utilisation.

C'est particulièrement important pour les connaissances collectives, ancrées dans un lieu, cérémonielles, relationnelles ou assujetties à des restrictions propres à une communauté. Les conditions générales d'utilisation d'une plateforme ou le consentement d'un utilisateur individuel ne peuvent pas nécessairement autoriser l'utilisation de connaissances régies collectivement.

Des initiatives prometteuses d'IA dirigées par des Autochtones et axées sur les Autochtones démontrent que la participation au développement de l'IA ne doit pas reposer sur l'exploitation des données et des connaissances. Les initiatives liées à la revitalisation linguistique, à l'éducation et aux parcours professionnels en IA montrent ce qui devient possible lorsque le développement technologique repose sur le leadership autochtone, les priorités culturelles et l'autorité communautaire. [69] [70] [71]



Elles se démarquent parce qu'il ne s'agit pas d'intégrer simplement davantage de matériel autochtone aux systèmes d'IA, mais de démontrer un modèle différent pour déterminer si, quand et comment l'IA doit interagir avec les connaissances autochtones.

“Safeguards should include clear transparency rules around when and how AI is used, funding criteria that require meaningful human creative control, and strong protections for cultural authorship, consent, and data sovereignty, especially for Indigenous and other historically underrepresented communities.”

[Traduction : « Les mesures de protection devraient inclure des règles claires de transparence concernant le moment et la manière dont l'IA est utilisée, des critères de financement nécessitant un contrôle créatif humain significatif, et de solides mesures de protection pour la création culturelle, le consentement et la souveraineté des données, surtout pour les communautés autochtones et autres communautés historiquement sous-représentées. »]

Écrivain / Scénariste / Éditeur d'histoires, Alberta

La participation des enfants ne constitue pas un consentement à l'utilisation de leurs données pour entraîner l'IA

Le même principe d'autorité s'applique différemment lorsque les enfants et les jeunes contribuent aux médias, à la recherche et à la cocréation fondée sur l'IA.

La participation des enfants et des jeunes peut rendre les systèmes destinés à eux plus pertinents, utiles et adaptés au développement. Mais accepter de contribuer une idée, une voix, un dessin, une correction ou une œuvre créative dans un but précis ne signifie pas consentir à ce que ce matériel soit conservé indéfiniment ou utilisé pour entraîner des systèmes commerciaux sans rapport avec ce but.

La distinction entre la contribution de contenu et sa conservation ou son utilisation est importante, surtout lorsque les enfants et les jeunes fournissent leur voix, leur ressemblance, leurs connaissances culturelles ou leur travail créatif, qui peuvent tous être reproduits ultérieurement par des systèmes génératifs.

“Provenance and consent in the models and training data used; standards for how children’s name, image, likeness (NIL), voices, and performances will be used; accountability for the accuracy and developmental appropriateness of AI-assisted output.”

[Traduction : « La provenance et le consentement concernant les modèles et les données d’entraînement utilisés; des normes régissant l’utilisation du nom, de l’image et de la ressemblance (NIL), de la voix et des prestations des enfants; la responsabilité quant à l’exactitude et au caractère approprié sur le plan du développement des résultats produits avec l’aide de l’IA. »]

Expert en IA

La cocréation invite un enfant à contribuer à façonner quelque chose dans un but déterminé. L’exploitation consiste plutôt à traiter sa participation comme une source continue de données au-delà de ce but.

La représentation en IA ne peut pas être mesurée uniquement en fonction du nombre de communautés ou d’enfants présents dans les données. Elle doit aussi tenir compte de la personne qui a autorisé leur utilisation, de celle qui en bénéficie, de celle qui peut refuser cette utilisation et de celle qui conserve le contrôle.

L’inclusion culturelle n’est pas responsable si la participation oblige les communautés ou les enfants à renoncer à leur autorité sur les connaissances, la langue ou les œuvres créatives qui sont incluses.

19. Les enfants et les jeunes sont des titulaires de droits, et pas seulement des utilisateurs de l’IA

Les droits des enfants ne cessent pas lorsqu’ils entrent dans un environnement faisant appel à l’IA. La Convention relative aux droits de l’enfant établit que l’intérêt supérieur de l’enfant doit être une considération primordiale, que les enfants ont le droit d’être entendus dans les décisions qui les concernent, que leur vie privée doit être protégée et qu’ils ont droit à des informations et à des médias bénéfiques et culturellement pertinents. L’Observation générale no 25 confirme que ces droits s’appliquent également aux environnements numériques et algorithmiques. [72]

Appliqué à l’IA, ce cadre exige davantage que la conformité technique ou le consentement parental. Il faut déterminer si un système est adapté à l’âge et



au développement de l'enfant, s'il réduit au minimum la collecte de données, si son objectif et ses limites sont clairement expliqués, s'il protège les enfants contre la manipulation et les contenus nuisibles et si un jugement humain responsable demeure disponible en cas de défaillance du système.

Cela modifie également la répartition des responsabilités. Les enfants et les jeunes devraient apprendre comment fonctionne l'IA et avoir de véritables occasions de contribuer à la conception des systèmes qui leur sont destinés. Mais ils ne peuvent pas assumer la responsabilité de rendre ces systèmes sécuritaires pour eux-mêmes. Les parents devraient guider leurs enfants, mais ils ne peuvent pas inspecter les modèles propriétaires ni surveiller chaque interaction. Les éducateurs devraient soutenir la littératie critique, mais ils ne peuvent pas compenser une conception inadéquate des produits.

La responsabilité doit incomber en premier lieu aux organisations qui conçoivent, déploient, financent et réglementent ces systèmes.

Participer ne signifie pas consentir à l'entraînement

Les enfants peuvent fournir des idées, des histoires, des voix, des images, des corrections ou des œuvres créatives lorsqu'ils testent ou cocréent un projet fondé sur l'IA. Ces contributions peuvent améliorer le projet, mais elles peuvent également avoir une valeur commerciale en tant que données d'entraînement.

Un répondant de l'industrie a directement relevé cette lacune :

"There's also not enough attention on children's data rights and consent."

[Traduction : « Les droits des enfants en matière de données et leur consentement ne reçoivent pas non plus suffisamment d'attention. »]

Écrivain, scénariste et éditeur, Alberta

Les enfants et les familles ont donc besoin d'informations claires et adaptées au développement de l'enfant sur les données recueillies, les raisons de leur collecte, la durée de leur conservation et la possibilité qu'elles soient utilisées au-delà du projet auquel l'enfant a accepté de participer. Il est particulièrement important de le faire lorsque les contributions comprennent la voix d'un enfant, sa ressemblance, ses connaissances culturelles ou une



œuvre créative qu'un système génératif pourrait ultérieurement imiter ou reproduire.

Le fait qu'un enfant accepte de contribuer à la création d'une histoire, d'un personnage ou d'un outil ne devrait pas être interprété comme une autorisation d'entraîner des produits sans rapport avec cette contribution ou de futurs systèmes commerciaux. Toute utilisation secondaire nécessite une décision distincte, des limites claires et une supervision adéquate.

Le consentement n'est pas le seul critère

Le fait qu'un parent accepte des conditions générales d'utilisation ne signifie pas en soi qu'un système d'IA est dans l'intérêt supérieur de l'enfant. La volonté ou la capacité d'un enfant d'utiliser un produit ne démontre pas non plus que le système est adapté à son développement, sécuritaire sur le plan culturel ou exempt de mécanismes de conception manipulateurs.

"I don't really know what it is doing with what she tells it."

[Traduction : «Je ne sais pas vraiment ce qu'il fait avec ce qu'elle lui dit.»]

Parent d'une fillette de 7 ans, Nouvelle-Écosse

Cette incertitude montre les limites du consentement comme principale mesure de protection. Les parents ne peuvent pas consentir de façon éclairée à des risques qui ne sont ni visibles ni suffisamment expliqués.

Une approche axée sur les droits de l'enfant exige que les organisations prennent en compte les effets prévisibles d'un système avant que celui-ci ne soit mis à la disposition des enfants. Cela comprend la façon dont il recueille et mémorise l'information, personnalise ses réponses, se présente à l'enfant et réagit à sa vulnérabilité, ainsi que la possibilité pour les enfants de comprendre le système, de le remettre en question ou de mettre fin à l'interaction.

Les droits créent des responsabilités

La Convention précise également que la responsabilité de concrétiser les droits de l'enfant n'incombe pas uniquement aux familles ou aux entreprises médiatiques.



L'article 3 exige que l'intérêt supérieur de l'enfant soit une considération primordiale dans les décisions qui le concernent. L'article 12 établit le droit des enfants d'être entendus. L'article 16 protège leur vie privée. L'article 17 reconnaît leur droit à des informations et à des médias bénéfiques et culturellement pertinents, notamment en accordant une attention particulière aux besoins linguistiques des enfants appartenant à des groupes minoritaires et autochtones. L'article 4 confie aux gouvernements la responsabilité de prendre les mesures appropriées pour mettre ces droits en œuvre.

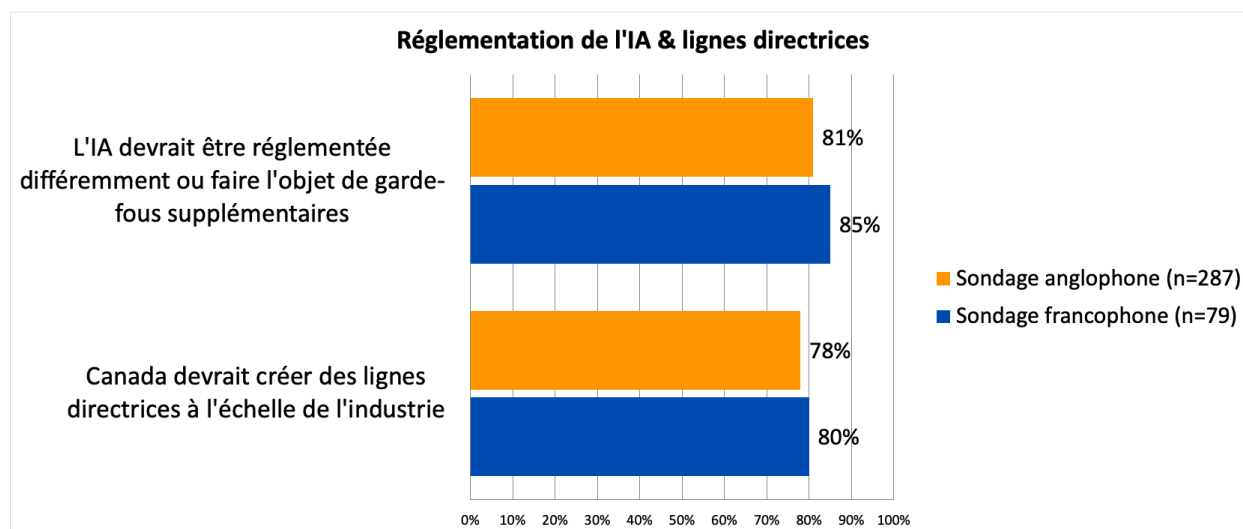
Ensemble, ces obligations constituent un critère pratique pour les politiques relatives à l'IA et aux médias jeunesse. L'intérêt supérieur des enfants est-il pris en compte dès la conception des systèmes, ou demande-t-on aux enfants et aux adultes qui les entourent d'en gérer les conséquences par la suite?

En matière de gouvernance, de financement et de politique médiatique de l'IA, cela signifie que le Canada ne peut pas s'appuyer uniquement sur le consentement parental, les normes volontaires de l'industrie ou la littératie numérique individuelle. Les droits des enfants exigent que les institutions publiques, les organismes de réglementation, les bailleurs de fonds et les entreprises assument les responsabilités que l'on ne peut raisonnablement demander aux enfants eux-mêmes d'assumer.

20. Le Canada développe des capacités en matière d'IA sûre et souveraine, mais les enfants et les jeunes n'y sont pas encore explicitement inclus

Dans l'*Enquête canadienne sur l'industrie des médias jeunesse*, les membres de l'industrie ont manifesté un soutien fort et constant à une gouvernance de l'IA propre aux enfants et aux jeunes, tant chez les répondants anglophones que francophones.





Une réglementation plus stricte propre aux enfants a été l'approche la plus fréquemment choisie dans les deux groupes linguistiques, suivie de mesures de protection supplémentaires. Le recours à l'autorégulation de l'industrie a reçu très peu de soutien.

Le Canada a commencé à établir certains des éléments de base nécessaires. Il a créé un secrétariat d'État aux Enfants et à la Jeunesse, établi l'Institut canadien de sécurité de l'intelligence artificielle et lancé une stratégie nationale en matière d'IA qui reconnaît la nécessité de protéger les enfants, la culture et les langues. En juin 2026, le gouvernement fédéral a également présenté le projet de loi C-34, la *Loi sur la sécurité des médias sociaux*, qui établirait de nouvelles obligations pour les médias sociaux et les services d'agents conversationnels IA (*chatbots*) fondés sur l'IA.

Le Canada commence également à investir dans l'infrastructure nécessaire pour exercer un plus grand contrôle sur la façon dont l'IA est développée, mise à l'essai et régie. En décembre 2025, le Canada et l'Allemagne ont établi l'Alliance numérique Canada-Allemagne, qui considère expressément la souveraineté numérique, l'intelligence artificielle et les technologies avancées comme des domaines de coopération. En février 2026, les deux pays ont lancé l'Alliance pour une technologie souveraine afin de favoriser une collaboration concrète entre partenaires de confiance et ont désigné LawZero comme un domaine potentiel de travaux conjoints sur la sécurité dès la conception. [69]

En septembre 2026, le Canada a annoncé un investissement prévu de 150 millions de dollars dans LawZero, ainsi qu'un engagement de 100 millions d'euros de l'Allemagne. L'initiative comprendra une infrastructure

informatique souveraine spécialisée au Canada et un bureau en Allemagne. Le gouvernement du Canada décrit cet investissement comme un moyen d'ancrer la recherche essentielle sur la sécurité de l'IA au Canada tout en réduisant la dépendance à l'égard de systèmes d'IA contrôlés par des intérêts étrangers. [69]

LawZero n'est pas une infrastructure de sécurité de l'IA propre aux enfants, et ses travaux ne devraient pas être présentés comme ayant pour objet de résoudre les risques développementaux, culturels ou relationnels examinés dans cette section. Son importance est différente. Elle montre que le Canada commence à considérer la sécurité dès la conception, la capacité souveraine en matière d'IA et la coopération internationale comme des domaines qui méritent des investissements publics substantiels.

Les enfants et les jeunes ne constituent pas encore un volet explicite de cette infrastructure émergente. Le Canada n'a pas besoin de créer une alliance distincte ni de tenter de reproduire tous les systèmes d'IA commerciaux. Il doit toutefois veiller à ce que les droits, le développement, les langues et les cultures des enfants occupent une place prioritaire et clairement définie dans les capacités et les partenariats internationaux actuellement mis en place.

Ces développements sont importants, mais ils ne constituent pas encore un cadre intégré en matière d'IA propre aux enfants et aux jeunes. Les enfants sont exposés à l'IA par l'intermédiaire des systèmes de recommandation, des outils créatifs, des médias synthétiques, des systèmes de tutorat, des interfaces vocales et des agents conversationnels IA (*chatbots*) qui façonnent l'apprentissage, la culture, l'identité et les relations. Un cadre complet doit non seulement déterminer si les enfants sont protégés contre des préjudices définis, mais aussi comment ces systèmes sont conçus, quelles données ils recueillent, comment ils influencent les enfants et comment l'IA est utilisée dans les contenus qui leur sont destinés.

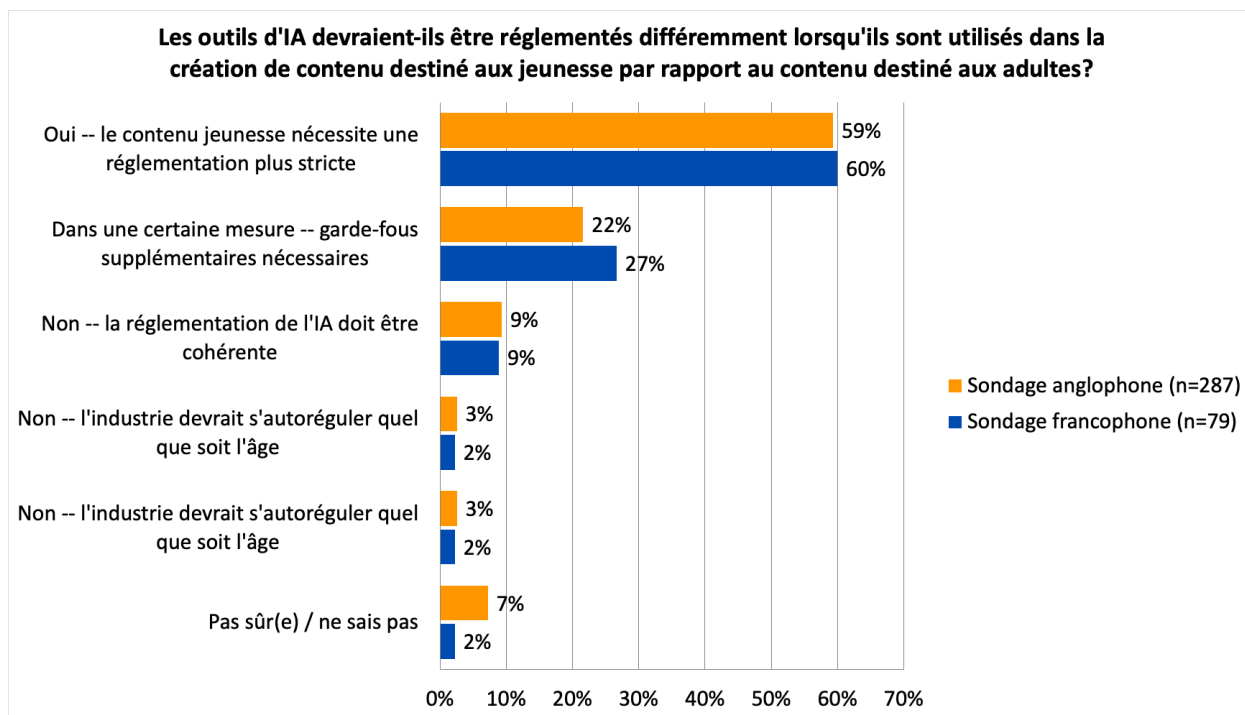
Le secteur veut des règles applicables

Nous avons demandé aux membres de l'industrie dans l'*Enquête canadienne sur l'industrie des médias jeunesse* si les outils d'IA devraient être réglementés différemment lorsqu'ils sont utilisés pour créer du contenu destiné aux enfants plutôt que du contenu destiné aux adultes.

Une majorité dans les deux groupes linguistiques a répondu oui (59 % des répondants anglophones et 58 % des répondants francophones), estimant



que le contenu destiné aux enfants nécessite une réglementation plus stricte et plus spécifique.



Le recours à l'autorégulation de l'industrie a reçu très peu de soutien.

Un répondant de la Colombie-Britannique a présenté une vision plus large de ce qu'une approche coordonnée devrait accomplir :

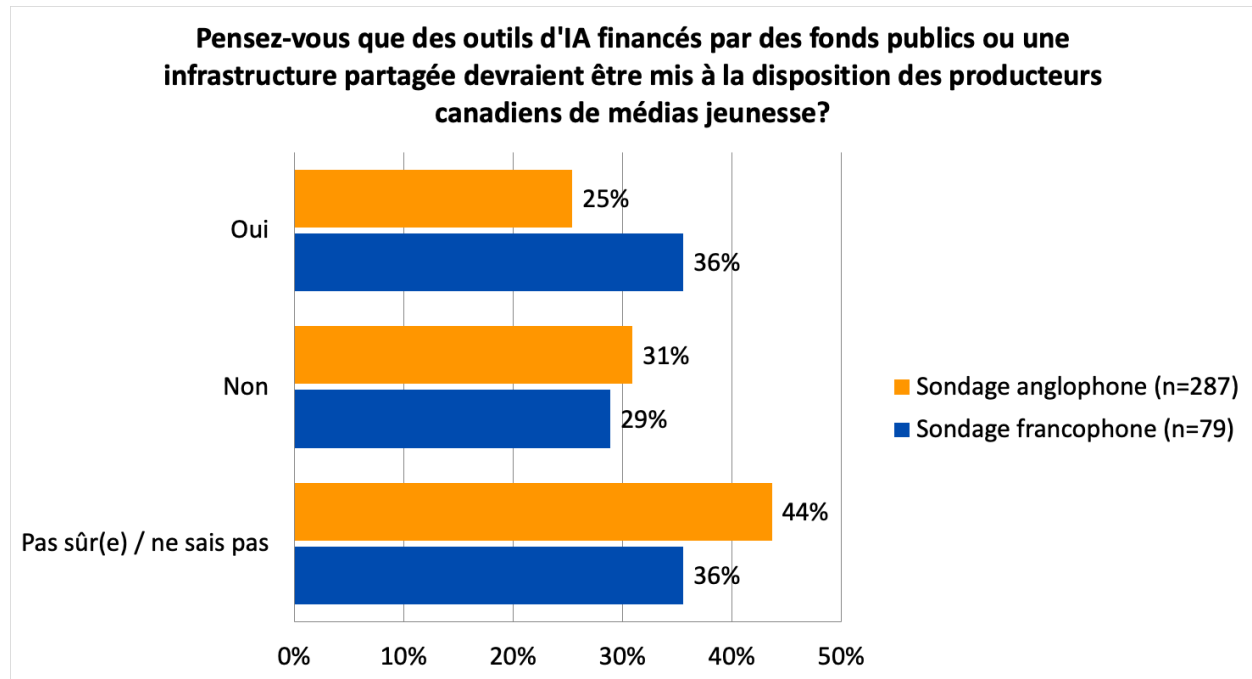
“Commit to building a national framework that puts trusted creator relationships and community safety at the centre of how AI interacts with child audiences. Not another consultation but a concrete, fast-moving initiative that brings together creators, technologists, funders, and caregivers to define what ethical AI actually looks like for kids in practice.”

[Traduction : « Engagez-vous à établir un cadre national qui place les relations de confiance avec les créateurs et la sécurité des communautés au cœur de la façon dont l'IA interagit avec les enfants. Il ne faut pas une autre consultation, mais une initiative concrète et rapide qui réunit des créateurs, des technologues, des bailleurs de fonds et des personnes qui prennent soin des enfants afin de définir ce que signifie réellement une IA éthique pour les enfants dans la pratique. »]

Publiciste et professionnel du marketing, Colombie-Britannique

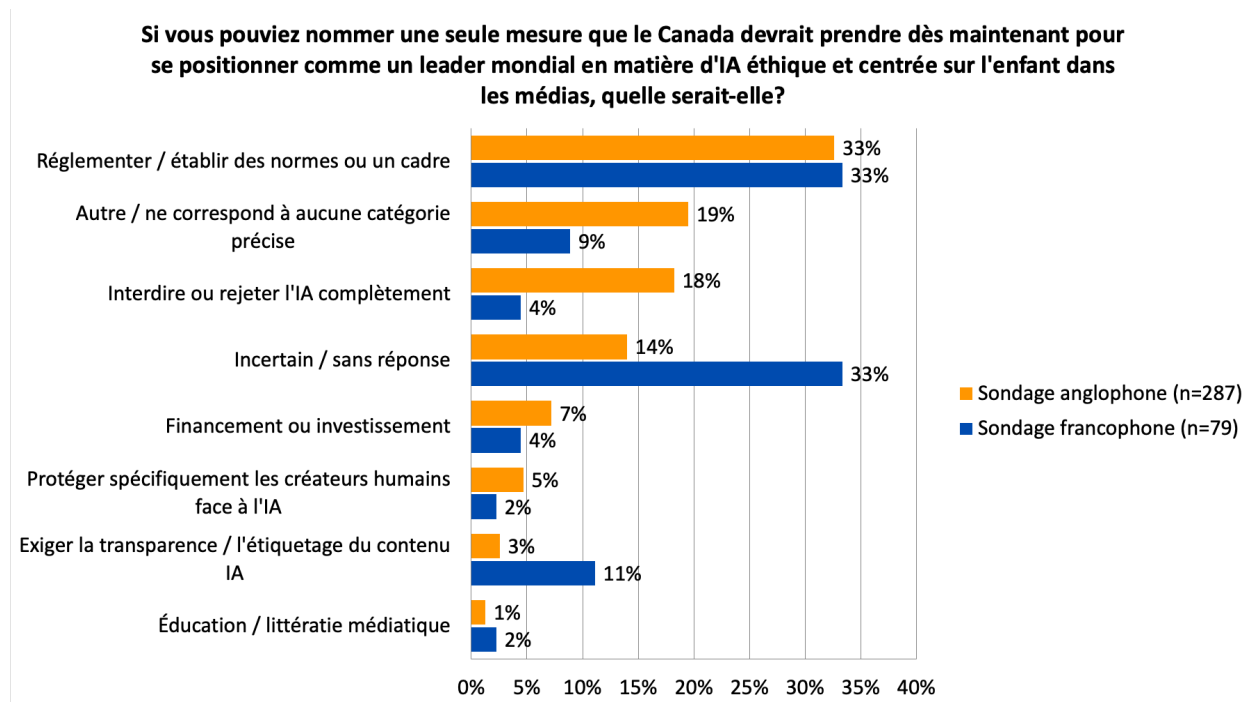
Il y a davantage de consensus sur la nécessité d'agir que sur le modèle à adopter

Le secteur est beaucoup moins certain de la forme institutionnelle que devrait prendre cette réponse.



Le secteur est beaucoup moins certain de la pertinence pour le Canada de créer des outils d'IA financés par des fonds publics ou une infrastructure commune. L'incertitude dépassait le soutien chez les répondants anglophones et était égale à celui-ci chez les répondants francophones.

Le même schéma se reproduit lorsque l'on demande aux répondants ce que le Canada devrait faire immédiatement. Un code de pratique obligatoire pour l'IA destinée aux enfants au Canada a été la réponse individuelle la plus fréquente, sélectionnée par 33 % des répondants anglophones et francophones, tandis qu'environ un autre tiers était incertain.



Cela suggère un consensus plus large sur la nécessité d'une intervention publique que sur le mécanisme précis à utiliser pour la mettre en œuvre.

Un producteur albertain a réclamé une norme claire et nationale :

“Establish a national, enforceable standard for child-centred AI in media that prioritizes transparency, child wellbeing, and human-led creativity. This should include clear rules around disclosure of AI-generated content, limits on manipulative engagement practices, and protections for cultural authenticity and creator rights.”

[Traduction : « Établir une norme nationale et applicable pour l'IA centrée sur l'enfant dans les médias, qui privilégie la transparence, le bien-être de l'enfant et une créativité dirigée par l'humain. Cette norme devrait comprendre des règles claires concernant la divulgation du contenu généré par l'IA, des limites aux pratiques visant à susciter un engagement manipulateur ainsi que des protections pour l'authenticité culturelle et les droits des créateurs. »]

Producteur / Producteur exécutif, Alberta

Un producteur du Nunavut était plus prudent :

"I am not sure. I am very wary of AI content for children's media. I think more research and examination is needed."

[Traduction : «Je ne suis pas sûr. Je suis très méfiant à l'égard du contenu généré par l'IA dans les médias jeunesse. Je pense que davantage de recherches et d'analyses sont nécessaires.. »]

Producteur / Producteur exécutif, Nunavut

Le Canada possède des éléments d'un cadre, mais pas encore de système propre aux enfants

Certaines des mesures canadiennes émergentes reconnaissent déjà les risques identifiés dans cette recherche.

Le projet de loi C-34, par exemple, établirait des exigences spécifiques pour les services d'agents conversationnels IA (*chatbots*) réglementés, notamment des mesures de protection liées à la simulation humaine trompeuse, à l'attachement émotionnel nuisible et aux interactions en situation de crise. Ces dispositions sont importantes parce qu'elles reconnaissent que les risques liés à l'IA ne se limitent pas à l'exposition à de l'information nuisible. Ils peuvent aussi découler de la façon dont un système interagit avec un enfant, réagit à sa vulnérabilité et encourage la poursuite de l'interaction.

Mais les environnements d'IA pour enfants vont bien au-delà des agents conversationnels IA (*chatbots*). Ils incluent des systèmes de recommandation, des outils créatifs et éducatifs, des médias synthétiques, la personnalisation, les interfaces vocales et les systèmes de production utilisés pour créer du contenu destiné aux enfants et aux jeunes.

Des règles générales sur la sécurité de l'IA, des exigences en matière de protection de la vie privée, le consentement et la divulgation sont nécessaires. Mais elles ne suffisent pas à elles seules.

Les règles ont aussi besoin de coordination et de mécanismes d'application

Les répondants à l'*Enquête canadienne sur l'industrie des médias jeunesse* ont souligné à plusieurs reprises la difficulté de gouverner l'IA dans des institutions qui fonctionnent à des rythmes différents et assument des responsabilités différentes.



Les répondants de l'industrie ont identifié les défis plus larges de la mise en œuvre :

"The challenge is systemic. Ethical AI for kids requires alignment across creators, technologists, funders, regulators, and parents/experts, and those groups rarely move together or at the same speed. Add institutional inertia, policy cycles that can't keep pace with the technology, and a cultural default toward consultation over action, and the conditions for leadership become very hard to create."

[Traduction : « Le défi est systémique. Une IA éthique pour les enfants nécessite une coordination entre les créateurs, les technologues, les bailleurs de fonds, les organismes de réglementation et les parents et experts, mais ces groupes avancent rarement ensemble ou au même rythme. À cela s'ajoutent l'inertie institutionnelle, des cycles d'élaboration des politiques qui ne suivent pas le rythme de la technologie et une tendance culturelle à privilégier la consultation plutôt que l'action, ce qui rend très difficiles les conditions nécessaires à l'exercice d'un leadership. »]

Publiciste / Professionnel du marketing, Colombie-Britannique

Cela met en évidence la véritable lacune en matière de gouvernance.

Le Canada n'a pas besoin de repartir de zéro. Il dispose déjà d'institutions émergentes en matière de sécurité de l'IA, d'un leadership consacré aux enfants et aux jeunes au sein du gouvernement, de projets de loi, de capacités de recherche et d'un secteur des médias jeunesse qui réclame des règles plus claires.

Avec les plus récentes annonces concernant les partenariats en matière d'IA, le Canada dispose d'un excellent point de départ. Ce qui manque, c'est un cadre propre aux enfants et aux jeunes qui relie ces différents éléments, attribue clairement les responsabilités, établit des exigences exécutoires et puisse être mis à jour au rythme de l'évolution technologique. Les enfants et les jeunes doivent également constituer un volet important des partenariats internationaux du Canada en matière d'IA, et non un groupe ajouté après la mise en place de l'infrastructure centrale et des normes.

Conclusion : La question est de savoir qui façonne le système

La génération bêta ne verra pas l'IA comme un outil nouveau. Elle fera partie de l'infrastructure par laquelle les enfants apprennent, jouent, communiquent et créent. Pour eux, ce sera simplement ordinaire.

Le Canada doit maintenant choisir comment l'IA sera autorisée à façonner les médias jeunesse. Il peut considérer l'IA principalement comme un outil d'efficacité de production et s'adapter à des systèmes conçus ailleurs, ou établir les conditions liées au développement, à la culture, au travail et aux droits dans lesquelles l'IA sera utilisée dans la vie des enfants et des jeunes.

Les données probantes ne soutiennent pas une position simplement favorable ou défavorable à l'IA. Elles vont plus loin. L'IA devrait renforcer les capacités des enfants plutôt que les remplacer; soutenir les relations plutôt que simuler de la sollicitude à des fins commerciales; refléter la culture sans l'exploiter; soutenir la créativité humaine sans éliminer la responsabilité humaine; et confier la responsabilité aux institutions qui conçoivent, financent et gouvernent ces systèmes plutôt qu'aux enfants et aux familles seuls.

Le Canada n'a pas besoin de tout créer ni d'essayer de concurrencer les grandes entreprises technologiques. Nous devons simplement disposer des outils, des technologies et des connaissances nécessaires pour établir des normes, proposer des solutions de rechange et adopter une approche qui accorde une attention particulière à la technologie et aux systèmes qui entrent dans la vie des enfants et des jeunes. Le Canada peut jouer un rôle de premier plan en matière de confiance, d'intégrité développementale, de pertinence culturelle et de responsabilité publique. Et nous devons savoir que les systèmes que nous créons et intégrons sont conçus en tenant compte des droits des enfants et des jeunes canadiens.



Références

- [1] McClain, C., Anderson, M., Sidoti, O., & Bishop, W. (2026, February 24). *How teens use and view AI*. Pew Research Center.
<https://www.pewresearch.org/internet/2026/02/24/how-teens-use-and-view-ai/>
- [2] Lake, C., Gormley, C., Snell, A., Vinyard, I., Tate, L., Gillett, M., Anderson, K. S., O'Neil, E., Mann, S., & Robb, M. B. (2026). *Generation AI: What kids and families think about AI*. Common Sense Media.
https://www.commonsensemedia.org/sites/default/files/research/report/commonsensemedia_generationai.pdf
- [3] KPMG in Canada. (2025, October 9). *Generative AI boom among Canadian students raises dilemmas* [Press release].
<https://kpmg.com/ca/en/media/2025/10/generative-ai-boom-among-canadian-students-raises-dilemmas.html>
- [4] Köbis, N. C., Dolezalová, B., & Soraperra, I. (2021). Fooled twice: People cannot detect deepfakes but think they can. *iScience*, 24(11), Article 103364.
<https://doi.org/10.1016/j.isci.2021.103364>
- [5] Lao, Y., Hirvonen, N., & Larsson, S. (2025). Everyday encounters with deepfakes: Young people's media and information literacy practices with AI-generated media. *Journal of Documentation*, 81(7), 216–235.
<https://doi.org/10.1108/JD-01-2025-0007>
- [6] Common Sense Media. (2026, August 18). *Teens in the AI era: Schoolwork and skills that matter*.
https://www.commonsensemedia.org/sites/default/files/research/report/commonsensemedia_teensaischoolworkskills_2026.pdf
- [7] Robb, M. B., & Mann, S. (2025). *Talk, trust, and trade-offs: How and why teens use AI companions*. Common Sense Media.
<https://www.commonsensemedia.org/research/talk-trust-and-trade-offs-how-and-why-teens-use-ai-companions>
- [8] Harris, E., Carleton, C., Morjaria, A., Wright, H., O'Halloran, J., & Saju, K. (2026, September 1). *The loneliest generation: What it is like to grow up in England today*. Institute for Public Policy Research.
https://files.ippr.org/production/Downloads/The_loneliest_generation_Sept26.pdf



- [9] Freije, S. L., Rhew, I. C., Evans, Y. N., Chan, K. C. G., & Enquobahrie, D. A. (2025). Adolescent loneliness trends and contextual correlates across 38 countries from 2000 to 2022. *Journal of Adolescent Health*, 77(4), 643–650. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2025.06.017>
- [10] Roberts, J. (2025, November 24). *Kids today are lonelier than ever. Here's how to help them make connections.* The Globe and Mail. <https://www.theglobeandmail.com/life/advice/article-parenting-children-loneliness-phones-social-connection-anxiety/>
- [11] Bonnesen, K., Krygsman, A., Hobson, S., Korczak, D., & Vaillancourt, T. (2026). Affective generative artificial intelligence use and youth mental health. *JAMA Pediatrics*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2026.3904>
- [12] UNICEF Innocenti. (2025). Guidance on AI and children: Recommendations for AI policies and systems that uphold child rights (Version 3.0). <https://www.unicef.org/innocenti/reports/policy-guidance-ai-children>
- [13] Glickman, M., & Sharot, T. (2025). How human–AI feedback loops alter human perceptual, emotional and social judgements. *Nature Human Behaviour*, 9(2), 345–359. <https://doi.org/10.1038/s41562-024-02077-2>
- [14] Kurian, N. (2024). 'No, Alexa, no!': Designing child-safe AI and protecting children from the risks of the “empathy gap” in large language models. *Learning, Media and Technology*, 621–634. <https://doi.org/10.1080/17439884.2024.2367052>
- [15] Cheng, M., Lee, C., Khadpe, P., Yu, S., Han, D., & Jurafsky, D. (2026). Sycophantic AI decreases prosocial intentions and promotes dependence. *Science*, 391(6792), eaec8352. <https://doi.org/10.1126/science.aec8352>
- [16] Vosloo, S., & Aptel, C. (2025, May 23). *Beyond algorithms: Three signals of changing AI-child interaction.* UNICEF Innocenti. <https://www.unicef.org/innocenti/stories/beyond-algorithms-three-signals-changing-ai-child-interaction>
- [17] Actua. (2025, June). *Ready for AI? How Canadian educators, youth, parents and caregivers are using and thinking about artificial intelligence.* <https://actua.ca/wp-content/uploads/2025/06/2025-Actuas-Ready-for-AI-Report.pdf>



- [18] O'Neil, E., Anderson, K. S., White, B., Zimmermann, L., Mann, S., & Robb, M. B. (2026). *The Common Sense Media census: AI use by tweens and teens, 2026*. Common Sense Media.
<https://www.commonsensemedia.org/research/a-comprehensive-report-on-teens-tweens-and-ai>
- [19] Davis, K., Dinhopf, A., & Hiniker, A. (2019). "Everything's the phone": Understanding the phone's supercharged role in parent-teen relationships. In *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1–14). Association for Computing Machinery.
<https://doi.org/10.1145/3290605.3300457>
- [20] Druga, S., Christoph, F. L., & Ko, A. J. (2022). Family as a third space for AI literacies: How do children and parents learn about AI together? In *Proceedings of the 2022 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1–17). Association for Computing Machinery.
<https://doi.org/10.1145/3491102.3502031>
- [21] Druga, S., Yip, J., Preston, M., & Dillon, D. (2021). The 4As: Ask, adapt, author, analyze. AI literacy framework for families. In *Algorithmic rights and protections for children*. MIT Press. <https://wip.mitpress.mit.edu/pub/the-4as>
- [22] Seo, J., Womack, R., & Ammari, T. (2025). Intergenerational AI literacy in Korean immigrant families: Interpretive gatekeeping meets convenient critical deferment [Preprint]. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2506.10197>
- [23] Zhang, Y., Liu, J., & Kim, S. (2025). A qualitative exploration of parents' and their children's uses and gratifications of ChatGPT. *Family Relations*, 74(3), 1056–1071.
- [24] Correa, T., Straubhaar, J. D., Chen, W., & Spence, J. (2015). Brokering new technologies: The role of children in their parents' usage of the internet. *New Media & Society*, 17(4), 483–500. <https://doi.org/10.1177/1461444813506975>
- [25] Office of the Privacy Commissioner of Canada. (2025, May 8). *2024-2025 public opinion research on privacy issues*.
https://www.priv.gc.ca/en/opc-actions-and-decisions/research/explore-privacy-research/2025/por_ca_2024-25/
- [26] Tse, L. (1995). Language brokering among Latino adolescents: Prevalence, attitudes, and school performance. *Hispanic Journal of Behavioral Sciences*, 17(2), 180–193.



- [27] Immigrant Research Alliance. *Child Language Brokering (CLB) Initiative*. <https://www.immigrantresearch.com/research/child-language-brokering>
- [28] Agarwal, A., Meghwani, H., Patel, H. L., Sheng, T., Ravi, S., & Roth, D. (2025). Aligning LLMs for multilingual consistency in enterprise applications. In S. Potdar, L. Rojas-Barahona, & S. Montella (Eds.), *Proceedings of the 2025 Conference on Empirical Methods in Natural Language Processing: Industry Track* (pp. 117–137). Association for Computational Linguistics. <https://doi.org/10.18653/v1/2025.emnlp-industry.9>
- [29] Li, Z., Shi, Y., Liu, Z., Yang, F., Payani, A., Liu, N., & Du, M. (2025). Language ranker: A metric for quantifying LLM performance across high- and low-resource languages. *Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence*, 39(27), 28186–28194. <https://doi.org/10.1609/aaai.v39i27.35038>
- [30] Prilop, C. N., Weber, S., & Kleinknecht, M. (2025). Teachers' perspectives on generative artificial intelligence in education: Opportunities, challenges, and professional development needs. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 6, Article 100471. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2025.100471>
- [31] Tan, X., Cheng, G., & Ling, M. H. (2025). Artificial intelligence in teaching and teacher professional development: A systematic review. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 8, Article 100355. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100355>
- [32] MacPherson, P. (2026, June 23). *Survey of Canadian grades 6–12 teachers on AI training and school policies for its use*. Fraser Institute. <https://www.fraserinstitute.org/sites/default/files/2026-06/survey-of-canadian-grades-6-12-teachers-on-AI-training-and-school-policies-for-its-use.pdf>
- [33] Liang, W., Yuksekogonul, M., Mao, Y., Wu, E., & Zou, J. (2023). GPT detectors are biased against non-native English writers. *Patterns*, 4(7), Article 100779. <https://doi.org/10.1016/j.patter.2023.100779>
- [34] Gouvernement du Québec. (n.d.). *Épreuve uniforme de français*. Ministère de l'Enseignement supérieur. Retrieved September 12, 2026, from <https://www.quebec.ca/education/cegeps-colleges-prives/epreuve-langue/francais>
- [35] Roy, J.-H. (2024, May 15). *Les détecteurs d'IA sous la loupe* [Presentation]. IA générative en enseignement supérieur ~ mirages et réalités, École des médias, Université du Québec à Montréal. <https://archipel.uqam.ca/19854/>



- [36] Mintz, A. G., & Bozzi, J. (2026). Slop for kids: An exploratory study of AI-generated videos for children on YouTube. *AoIR Selected Papers of Internet Research*. <https://doi.org/10.5210/spir.v2024i0.15158>
- [37] YouTube Help. (n.d.). *YouTube channel monetization policies*. Retrieved September 13, 2026, from <https://support.google.com/youtube/answer/1311392>
- [38] YouTube Help. (n.d.). *Spam, deceptive practices, and scams policies*. Retrieved September 13, 2026, from <https://support.google.com/youtube/answer/2801973>
- [39] Connley-Hampton, C. (2026, July 21). *The ex-Meta and Salesforce exec using AI to fix Gen Z's jobs crisis*. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/courtney-connley-hampton/2026/07/21/the-ex-meta-and-salesforce-exec-using-ai-to-fix-gen-z-unemployment-crisis/>
- [40] New Work Foundation. (n.d.). *Dear [Software Engineer]* [Video/podcast episode]. Dear CC. <https://www.dearcc.org/episodes/software-engineering>
- [41] Koenecke, A., Nam, A., Lake, E., Nudell, J., Quartey, M., Mengesha, Z., Touns, C., Rickford, J. R., Jurafsky, D., & Goel, S. (2020). Racial disparities in automated speech recognition. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 117(14), 7684–7689. <https://doi.org/10.1073/pnas.1915768117>
- [42] Joshi, P., Santy, S., Budhiraja, A., Bali, K., & Choudhury, M. (2020). The state and fate of linguistic diversity and inclusion in the NLP world. *Proceedings of the 58th Annual Meeting of the Association for Computational Linguistics*, 6282–6293. <https://doi.org/10.18653/v1/2020.acl-main.560>
- [43] Yong, Z.-X., Menghini, C., & Bach, S. H. (2023). Low-resource languages jailbreak GPT-4. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2310.02446>
- [44] Nicholas, G., & Bhatia, A. (2023). Toward better automated content moderation in low-resource languages. *Journal of Online Trust and Safety*, 2(1). <https://doi.org/10.54501/jots.v2i1.150>
- [45] Toppelberg, C. O., & Collins, B. A. (2010). Language, culture, and adaptation in immigrant children. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 19(4), 697–717. <https://doi.org/10.1016/j.chc.2010.07.003>



- [46] Cheung, J. M. (2019). *The impact of a bilingual school program on generational heritage language loss* (Publication No. 10.7939/r3-fa5d-c997) [Master's thesis, University of Alberta]. Education and Research Archive. <https://doi.org/10.7939/r3-fa5d-c997>
- [47] Orellana, M. F. (2009). *Translating childhoods: Immigrant youth, language, and culture*. Rutgers University Press.
- [48] Mousi, B., Durrani, N., Ahmad, F., Hasan, M. A., Hasanain, M., Kabbani, T., Dalvi, F., Chowdhury, S. A., & Alam, F. (2025). AraDiCE: Benchmarks for dialectal and cultural capabilities in LLMs. In O. Rambow, L. Wanner, M. Apidianaki, H. Al-Khalifa, B. Di Eugenio, & S. Schockaert (Eds.), *Proceedings of the 31st International Conference on Computational Linguistics* (pp. 4186–4218). Association for Computational Linguistics. <https://aclanthology.org/2025.coling-main.283/>
- [49] Altakrori, M. H., Habash, N., Freihat, A., Samih, Y., Chirkunov, K., AbuOdeh, M., Florian, R., Lynn, T., Nakov, P., & Aji, A. F. (2025). *DialectalArabicMMLU: Benchmarking dialectal capabilities in Arabic and multilingual language models*. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2510.27543>
- [50] Atari, M., Xue, M. J., Park, P. S., Blasi, D. E., & Henrich, J. (2023). *Which humans?* PsyArXiv. <https://doi.org/10.31234/osf.io/5b26t>
- [51] Zewail, A., Figueroa, A., Graham, J., & Atari, M. (2026). Moral stereotyping in large language models. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 123(10), Article e2519941123. <https://doi.org/10.1073/pnas.2519941123>
- [52] UNESCO, & International Research Centre in Artificial Intelligence. (2024). *Challenging systematic prejudices: An investigation into bias against women and girls in large language models*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000388971>
- [53] Gierbach, L., Alaniz, S., Smith, G., & Akata, Z. (2025). *A large scale analysis of gender biases in text-to-image generative models*. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2503.23398>
- [54] Cheng, M., Lee, C., Khadpe, P., Yu, S., Han, D., & Jurafsky, D. (2026). Sycophantic AI decreases prosocial intentions and promotes dependence. *Science*, 391(6792), eaec8352. <https://doi.org/10.1126/science.aec8352>



- [55] Baker, C., Ging, D., & Brandt Andreasen, M. (2024). *Recommending toxicity: The role of algorithmic recommender functions on YouTube Shorts and TikTok in promoting male supremacist influencers*. DCU Anti-Bullying Centre, Dublin City University.
<https://www.dcu.ie/antibullyingcentre/recommending-toxicity>
- [56] Ryckmans, G. (2026, June 18). *Coupe du monde: Ces images de jeunes femmes dans les stades sont générées par IA*. EDMO Belux.
<https://belux.edmo.eu/fr/coupe-du-monde-ces-images-de-jeunes-femmes-dans-les-stades-sont-gnres-par-ia/>
- [57] Beauchemin, D., & Khoury, R. (2025). QFrCoLA: A Quebec-French corpus of linguistic acceptability judgments. In *Proceedings of the 2025 Conference on Empirical Methods in Natural Language Processing* (pp. 119–130). Association for Computational Linguistics. <https://doi.org/10.18653/v1/2025.emnlp-main.6>
- [58] Kwok, J. C. Y. (2026). Data colonialism and indigenous languages in AI: A critical review of existing initiatives and their struggles with data sovereignty. *AI*
- [59] Shen, L., Tan, W., Chen, S., Chen, Y., Zhang, J., Xu, H., Zheng, B., Koehn, P., & Khashabi, D. (2024). The language barrier: Dissecting safety challenges of LLMs in multilingual contexts. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2401.13136>
- [60] Deng, Y., Zhang, W., Pan, S. J., & Bing, L. (2024). Multilingual jailbreak challenges in large language models. In *Proceedings of the Twelfth International Conference on Learning Representations (ICLR 2024)*.
<https://arxiv.org/abs/2310.06474>
- [61] Welo Data. (2025, December 10). *The hidden flaw in LLM safety: Translation as a jailbreak*.
<https://welodata.ai/2025/12/10/the-hidden-flaw-in-llm-safety-translation-as-a-jailbreak/>
- [62] Shivakumar, P. G., & Georgiou, P. (2020). Transfer learning from adult to children for speech recognition: Evaluation, analysis and recommendations. *Computer Speech & Language*, 63, Article 101077.
<https://doi.org/10.1016/j.csl.2020.101077>
- [63] Yeung, G., & Alwan, A. (2018). On the difficulties of automatic speech recognition for kindergarten-aged children. *Proceedings of*



Interspeech 2018, 1661–1665.

<https://doi.org/10.21437/Interspeech.2018-2297>

[64] Attia, A. A., Liu, J., Ai, W., Demszky, D., & Espy-Wilson, C. (2024). Kid-Whisper: Towards bridging the performance gap in automatic speech recognition for children vs. adults. *Proceedings of the AAAI/ACM Conference on AI, Ethics, and Society*, 7(1), 74–80. <https://doi.org/10.1609/aies.v7i1.31618>

[65] Fletcher, B. N., Hsu, W.-W., Novak, V. D., Wilkens, M. E., Hobek, A. W., Pratt, A. S., Leon, M., Harrell, K., & McKenna, V. S. (2025). Demographic and acoustic factors related to automatic speech recognition inaccuracies for child African American English speakers. *Perspectives of the ASHA Special Interest Groups*, 10(6), 2278–2297. https://doi.org/10.1044/2025_PERSP-25-00052

[66] The First Nations Information Governance Centre. (2019). First Nations data sovereignty in Canada. *Statistical Journal of the IAOS*, 35(1), 47–69. <https://doi.org/10.3233/SJI-180478>

[67] First Nations Information Governance Centre. (n.d.). *Home*. Retrieved July 7, 2026, from <https://fnigc.ca/>

[68] Hellmann, O. (2026). Colonial bias in AI training data: Prompting Sora to generate images of Aotearoa New Zealand's historical past. *Kōtuitui: New Zealand Journal of Social Sciences Online*, 21(1), Article e70016. <https://doi.org/10.1002/kot2.70016>

[69] Seney, D. (2025). Navigating the digital divide: Utopian aspirations and dystopian realities in Indigenous broadband adoption. *Political Science Undergraduate Review*, 10. <https://doi.org/10.29173/psur403>

[70] Wald, B. (2024). *First Nations and artificial intelligence*. Chiefs of Ontario. https://chiefs-of-ontario.org/wp-content/uploads/2024/05/2024_08_16_RP_First_Nations_and_AI_Paper_BW_final_Ack.pdf

[71] Mila – Quebec Artificial Intelligence Institute. (n.d.). *Indigenous Pathfinders in AI*. <https://mila.quebec/en/ai4humanity/ai-governance-policy-and-inclusion/indigenous-pathfinders-in-ai>

[72] United Nations Committee on the Rights of the Child. (2021, March 2). *General comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment* (CRC/C/GC/25).



<https://www.ohchr.org/en/documents/general-comments-and-recommendations/general-comment-no-25-2021-childrens-rights-relation>

