DROIT & POLITIQUES
HUMANITAIRES

Influenceurs, gamers, soldats, espions : l'ère du recrutement d'enfants en ligne et ses implications en droit international (première partie)

17 novembre 2026, Armed Groups / Children in conflict / IHL / Nouvelles technologies

20 mins read

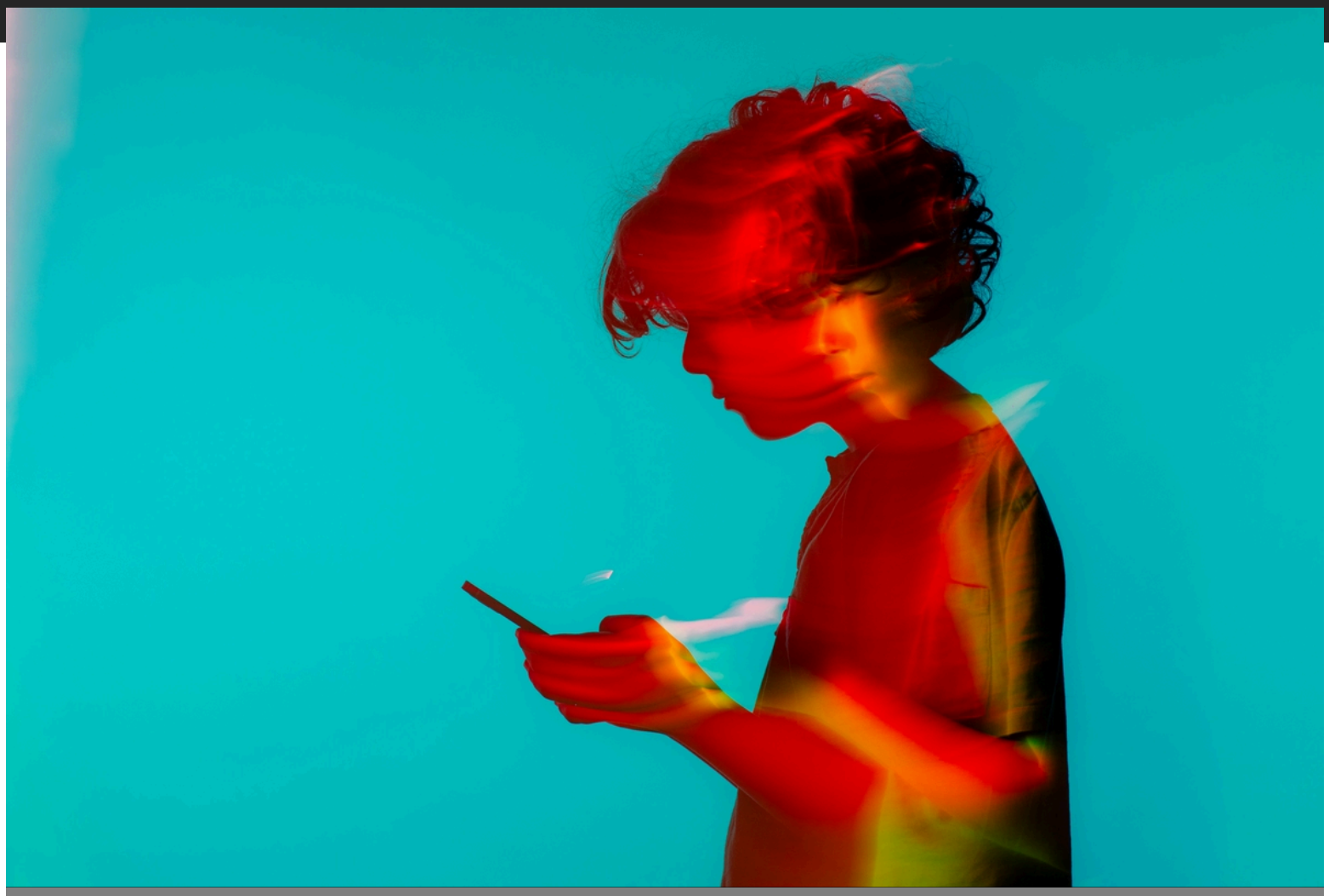


Photo credits: Nick Fancher, 2023.

Alors que les réseaux sociaux et les plateformes de jeux vidéo créent de nouvelles interfaces entre des enfants férus de technologie et des groupes armés, il faut se poser de nouvelles questions sur ce qui peut être fait pour promouvoir et faire appliquer en ligne les règles de droit interdisant le recrutement et l'utilisation d'enfants dans les hostilités.

Dans cet article en deux parties, les conseillers du CICR Vanessa Murphy, Siobhan Sparkes McNamara et Tilman Rodenhäuser examinent comment l'environnement numérique est en train de modifier radicalement les formes plus traditionnelles de recrutement d'enfants, esquissent une typologie des tendances correspondantes dans le domaine des technologies de l'information

et de la communication (TIC), recensent les règles de droit international pertinentes et formulent des recommandations visant à améliorer le respect de ces règles à l'ère numérique.

Les enfants sont connectés, la guerre l'est aussi, et cela modifie la réalité du recrutement d'enfants dans les conflits armés telle qu'on la connaissait. Depuis quelques années, le Comité international de la Croix-Rouge (CICR) constate des cas de recrutement ou d'utilisation d'enfants en ligne visant à les faire participer à des hostilités en Afrique, en Europe, en Amérique latine et au Moyen-Orient. L'*UNICEF*, l'*ONUDC*, l'*UNICRI*, et le *Centre de recherche politique de l'Université des Nations Unies (UNU-CPR)* ont eux aussi fait état de cette situation.

On s'accorde depuis longtemps à reconnaître, au niveau international, que les enfants en dessous d'un certain âge doivent être tenus à l'écart des combats, et il est aujourd'hui admis que les règles pertinentes s'appliquent aussi bien *en ligne* que *hors ligne*. Cependant, la numérisation des sociétés et des conflits confronte désormais à de nouveaux défis les parties aux conflits armés et les gouvernements. qui ont l'obligation de prévenir le recrutement et l'utilisation illicites d'enfants dans les conflits armés. Il est donc utile qu'ils comprennent mieux ce qui se passe, ainsi que les moyens d'action qu'offre le droit international en vigueur face à ces nouvelles tendances.

Le recrutement d'enfants et leur utilisation dans les hostilités : des méthodes classiques revisitées en ligne

Le droit international traite le recrutement d'enfants et leur utilisation dans les hostilités comme deux préjudices distincts. Le « recrutement d'enfants » désigne l'incorporation d'enfants dans des forces armées ou des groupes armés, que ce soit sous la contrainte (« conscription » ou « recrutement forcé ») ou à titre prétendument volontaire (« enrôlement ») (*Jugement Ntaganda, par. 1105; Jugement Lubanga, par. 607*). Il est interdit au-dessous d'un certain âge, fixé entre 15 et 18 ans, selon les traités en vigueur (présentés plus loin dans cet article). L'« utilisation illégale d'un enfant dans les hostilités » fait référence à son utilisation active illicite, directe ou indirecte, dans les hostilités, selon la disposition conventionnelle applicable.

Le recrutement et l'utilisation constituent donc deux infractions distinctes et indépendantes. Les *règles 136* et *137* respectivement du droit international humanitaire (DIH) coutumier précisent qu'il est possible que des enfants soient recrutés par une force armée ou un groupe armé sans être utilisés dans les hostilités, ou soient utilisés dans les hostilités sans être recrutés dans les rangs de cette force ou ce groupe. Dans le présent article, par commodité de langage, nous utilisons les termes génériques « recrutement » et « utilisation » pour désigner de nombreux actes prohibés plus spécifiques et de portée différente.

Pas de proximité physique, moins de formation

Le recrutement et l'utilisation illicites d'enfants dans les hostilités ont évolué au cours du demi-siècle qui s'est écoulé depuis que leur interdiction fut établie pour la première fois, en 1977, par les Protocoles additionnels aux Conventions de Genève (*art. 77.2 Protocole additionnel I, art. 4.3.c) Protocole additionnel II*). En règle générale, le recrutement « traditionnel » hors ligne implique que des forces armées ou des groupes armés prennent physiquement le contrôle d'enfants et les soumettent à une période d'entraînement cinétique ou les fassent participer à des hostilités cinétiques. Il est fait état de ce type de recrutement dans les affaires *Lubanga*, *Ntaganda* et *Ongwen* jugées par la Cour pénale internationale (CPI). Dominic Ongwen a été reconnu coupable de l'enlèvement d'enfants dans le nord de l'Ouganda, suivi d'une formation au cours de laquelle « on apprenait à marcher et à défiler, à démonter, remonter et nettoyer les armes à feu, et on s'entraînait un peu au tir » (*Jugement Ongwen,* par. 223 et 2380). Thomas Lubanga, lui, a été reconnu coupable sur la base de charges comprenant notamment le fait que des hommes en uniforme et armés de kalachnikovs avaient enlevé des enfants dans la rue par la force brute ou sous la menace du recours à la force (*Jugement en appel Lubanga,* par. 289 et 290).

La numérisation des conflits armés a transformé la donne et ne nécessite plus une proximité physique avec l'enfant et des périodes de formation en présentiel. *Macak* explique que le seuil d'accès aux formes numériques de participation aux hostilités est beaucoup plus bas ; selon ses propres termes [*traduits par nos soins*], « avec un peu d'exagération, on peut dire que n'importe qui disposant d'un smartphone est capable de participer ». Même si les enfants se trouvent physiquement loin du théâtre des opérations, ils ne sont qu'à quelques clics du champ de bataille numérique.

Un plus large vivier d'enfants

La numérisation élargit également la population d'enfants qui, parce qu'ils rejoignent des communautés en ligne, sont à la portée des parties à des conflits armés. Les enfants sont très présents en ligne (demandez à n'importe quel parent !) et, dans cet univers, ils peuvent être contactés en privé par des recruteurs sur les réseaux sociaux ou les services de chat des jeux en ligne. Du fait de la dimension mondiale de ces plateformes en ligne, le recrutement d'enfants a désormais une portée transnationale (*ONUDC, 2024,* p. 52-53 ; *UNU, 2018,* p. 114). Les campagnes de recrutement ne se déploient plus de village en village, mais d'Instagram à Telegram.

Recrutement et utilisation d'enfants en ligne pour les faire participer à des hostilités : les types d'actes observés

Dans cette section, nous examinons comment peuvent se manifester, lorsqu'ils se produisent en ligne, les actes qui précèdent ou constituent le recrutement ou l'utilisation d'enfants dans les hostilités. Ces actes peuvent aller de pair avec des relations en présentiel et sont certainement influencés par des facteurs hors ligne de la vie de l'enfant, notamment le contexte économique, social et politique, l'environnement familial et l'impact du conflit armé concerné sur ces facteurs.

Promotion en ligne du recrutement ou de l'utilisation dans des hostilités

La création d'une communauté attrayante, partageant apparemment les mêmes idées qu'eux, attire depuis longtemps les jeunes vers des forces armées et des groupes armés. Les réseaux sociaux – tels que Facebook, Instagram, Telegram, TikTok et YouTube – peuvent donner accès à ce type de communauté. Il a été démontré que les échanges d'informations et les interactions sur les réseaux sociaux comportent « en abondance des contenus en ligne conçus [par des groupes armés en Indonésie, en Irak et au Nigéria] pour plaire spécifiquement aux enfants » (*ONUDC, 2024,* p. 124) [*extrait traduit par nos soins*].

Les « accroches » de recrutement peuvent être très diverses : messages de chat à caractère idéologique, diffusion de contenus motivants selon lesquels le groupe concerné est doté de fonds importants ou se situe à la pointe de la technologie, mais aussi prise de contact directe avec des enfants qui s'intéressent aux jeux vidéo, aux logiciels ou aux drones. Les armées nationales font également la promotion du recrutement (légal) en ligne : des réseaux sociaux appréciés par les enfants regorgent d'*« influenceurs » militaires*, dont certains sont suivis par des millions de personnes (selon la législation applicable, il peut toutefois être interdit à l'armée de faire la promotion du recrutement).

Les plateformes de jeux en ligne constituent un autre « point chaud », en raison des espaces sociaux qu'elles créent. Le fait est que les jeux multijoueurs, les chats intégrés dans le jeu et la messagerie privée peuvent favoriser les interactions, les amitiés et un sentiment d'appartenance à une communauté. Une étude de l'UNICEF a révélé que « pour de nombreux enfants à travers le monde, les jeux en ligne constituent un mode de socialisation essentiel » (*UNICEF, 2025,* p. 5) [*extrait traduit par nos soins*]. Malheureusement, les fonctionnalités sociales des plateformes de jeux sont de plus en plus exploitées par des organisations violentes, notamment des groupes armés non étatiques, pour diffuser des informations dangereuses, nouer des relations avec des enfants, les recruter et organiser des activités. Une controverse subsiste sur la question de savoir si l'exposition à des jeux vidéo violents est un facteur d'agressivité ou de désensibilisation à la violence qui pourrait rendre les enfants plus susceptibles d'être recrutés (*Miles-Novelo et Anderson, 2025* ; *Lacko, Macháčková et Šmahel, 2024*). En même temps, *des informations* font état du vif intérêt que des groupes armés portent aux plateformes de jeux multijoueurs violents, parce qu'ils les considèrent comme une voie d'accès à un vivier particulièrement attractif de recrues potentielles.

On risque aussi, désormais, de voir le rythme et l'expansion des campagnes de recrutement s'accélérer sous l'effet combiné de l'intelligence artificielle et du profilage des données, L'*UNICEF* a tiré la sonnette d'alarme sur la façon dont l'intelligence artificielle, associée à la surveillance en ligne, rend encore plus facile pour les acteurs armés de contacter les enfants : « Dans des contextes fragiles déchirés par des conflits, les enfants et les jeunes vulnérables peuvent être localisés grâce aux téléphones portables qui leur sont fournis par des recruteurs potentiels, et sont alors soumis à un harcèlement numérique constant » [*extrait traduit par nos soins*].

Recrutement en ligne

Au-delà de la promotion, le recrutement effectif d'enfants, c'est-à-dire leur incorporation dans des forces armées ou groupes armés, peut également se faire en ligne. Le contact initial peut revêtir la forme d'un jeu, d'un apprentissage, d'une expérimentation technologique ou d'un chat d'échange d'idées, ce qui permet de banaliser le fait que l'enfant soit attiré dans une structure armée et devienne membre du groupe. Sur les quatre enfants jordaniens inculpés pour des actes impliquant une association avec un groupe armé non étatique et interrogés dans le cadre de l'étude phare de l'ONU intitulée *Cradled by conflict*, trois avaient eu leur premier contact avec le groupe en ligne (*UNU, 2018,* p. 128).

Mais comment détermine-t-on juridiquement ce qui constitue un « recrutement » illégal d'enfants ? En ce qui concerne les forces armées d'un État, la détermination est relativement claire : l'incorporation dans l'armée est généralement un acte officiel, défini par le droit interne, qui implique des documents et des formalités administratives. En revanche, le recrutement d'un enfant par un groupe armé peut être plus difficile à cerner : il est rarement formalisé à travers un acte d'incorporation autre que le fait d'exercer une certaine fonction pour le groupe, et l'appartenance à ce dernier ne s'exprime pas de manière systématique par le port d'uniformes, de signes distinctifs fixes ou de cartes d'identité. (CICR, *Guide interprétatif sur la notion de participation directe aux hostilités en droit international humanitaire, p. 33-34*). Il ressort de la jurisprudence que des facteurs tels que la présence physique dans le camp d'un groupe armé, le fait d'y recevoir de la nourriture, d'obéir aux ordres et de recevoir une instruction militaire, y compris en matière de discipline, ont été considérés comme indicatifs d'un recrutement dans ce groupe (*Ntaganda,* par. 1123-1124). Toutefois, il sera probablement nécessaire d'adapter les facteurs déterminants à la dynamique du recrutement en ligne, compte tenu de la relative facilité de participation que permet le numérique.

Si la communication en ligne peut constituer une étape importante sur la voie de l'incorporation dans un groupe armé, il faudra aussi, pour établir qu'il y a « recrutement » à proprement parler, examiner dans quelle mesure la communication en ligne entre un recruteur et un enfant est régulière, dans quelle mesure l'enfant est intégré dans une communauté en ligne, s'il existe des règles de conduite et des mécanismes disciplinaires au sein de cette communauté ou de ce groupe, si une rémunération ou des avantages sont offerts, et si l'enfant reçoit une formation, des outils ou des instructions sur ce qu'il doit faire pour participer aux hostilités.

L'entraînement revêt-il moins d'importance ?L' « uberification » du recrutement d'enfants

Les fonctions des enfants sont les mêmes dans les conflits armés d'aujourd'hui que dans ceux d'hier : recueillir des renseignements, effectuer des actes de sabotage, voire parfois mener des attaques. Toutefois, alors que les formes traditionnelles de recrutement d'enfants hors ligne impliquaient généralement un entraînement cinétique en présentiel pour préparer les enfants à la collecte de renseignements ou à des actes de combat, l'une des caractéristiques de la numérisation des conflits est que les enfants recrutés en ligne reçoivent parfois des instructions beaucoup plus simples, et de la part d'une personne qu'ils ne rencontrent jamais. Les comptes Telegram donnent des instructions qui peuvent être aussi succinctes que, par exemple, « verse de l'essence dans des bouteille et utilise ces cocktails Molotov ».

Autrement dit, les facteurs caractérisant l'entraînement cinétique en présentiel qui avaient servi à établir le crime de recrutement d'enfant dans *Le Procureur c. Bosco Ntaganda* – la présence physique de l'enfant dans le camp d'un groupe armé, le fait d'y recevoir de la nourriture, d'obéir aux ordres et de recevoir une instruction militaire, y compris en matière de discipline (*Ntaganda*, par. 1123-1124 – devront sans doute être modifiés lorsqu'on aura affaire à la dynamique du recrutement en ligne. Dans la nouvelle donne des échanges en ligne à distance et éventuellement anonymes, les enfants reçoivent généralement des instructions plus élémentaires. Pourtant, ils commettent des actes de collecte de renseignements, de sabotage et/ou de combat comparables à ceux d'enfants recrutés et entraînés de manière plus traditionnelle.

Il est peu probable, par conséquent, qu'utiliser le facteur de la formation comme indicateur clé pour conclure à un recrutement illicite d'enfants permette toujours de repérer les cas où un enfant a été *de facto* incorporé en ligne dans un groupe armé. D'autres facteurs devront être examinés plus attentivement. Dans les cas où des enfants reçoivent une somme via des plateformes en ligne en échange de certains actes, ils peuvent jouer un rôle qui s'apparente davantage à celui de « sous-traitants privés » (CICR, *Guide interprétatif sur la notion de participation directe aux hostilités en droit international humanitaire*, p. 39-42). On assiste en quelque sorte une « ubérification » du recrutement d'enfants, mais il ne faut pas laisser ces transformations numériques priver un enfant des normes protectrices « d'avant ».

Participation aux hostilités sous la forme d'actes en ligne

Que les enfants soient ou non recrutés par des forces armées ou des groupes armés, leur participation directe ou indirecte aux hostilités est également facilitée par les TIC, comme le montrent plusieurs exemples tirés de conflits récents.

Dans certains cas, des enfants ont été sollicités pour surveiller avec leur téléphone portable les positions ou les opérations militaires de l'adversaire. Ce type de participation peut être structuré selon des techniques de « gamification », les tâches à effectuer (comme prendre des photos ou faire des vidéos) étant présentées comme des défis ou des points à gagner, avec des récompenses à la clé. Les informations transmises depuis le téléphone portable de l'enfant peuvent présenter un intérêt militaire et être utilisées à des fins de reconnaissance, de planification opérationnelle ou de ciblage. Bien que les informations enregistrées par un enfant soient souvent trop générales ou insignifiantes pour constituer une « participation directe aux hostilités » (qui ferait de l'enfant une cible licite ; voir *une analyse plus poussée ici*), cette activité est vraisemblablement interdite par des dispositions plus générales applicables à l'utilisation d'enfants dans les hostilités. Par exemple, en vertu du Statut de Rome, la CPI a estimé, dans le jugement en appel de Thomas Lubanga Dyilo, qu'il était criminel d'utiliser des enfants dans les hostilités non seulement pour le combat, mais aussi pour « des **activités en rapport avec les combats, telles que la reconnaissance, l'espionnage, le sabotage, ainsi que l'utilisation d'enfants comme leurres ou messagers ou leur utilisation aux postes de contrôle militaire »** (*Appel Lubanga*, par. 330, 335, 340).

Au-delà de la surveillance, les parties à un conflit armé diffusent des instructions en ligne pour la commission d'actes de sabotage et d'attaques hors ligne. Ces instructions du type *« do it yourself »* sont parfois conçues pour trouver un écho particulier auprès des jeunes, allant même jusqu'à les inciter à commettre des actes violents en faveur d'une partie au conflit sans nécessairement être en contact direct avec celle-ci. Les experts signalent que ces informations sont également récupérées par des agents de dialogue IA (grands modèles de langage), qui proposent ensuite ce contenu aux utilisateurs sous une forme facile à comprendre : *« C'est une chose de trouver un manuel pour fabriquer des bombes, mais c'est tout autre chose d'avoir un coach en fabrication de bombes »* [*traduit par nos soins*].

Enfin, des enfants sont également utilisés pour participer à des cyberopérations. Dans la pratique, il existe peu d'obstacles susceptibles de les empêcher d'apporter de l'aide, sous une forme ou une autre, à des *groupes de pirates informatiques civils*. Des enfants particulièrement doués en informatique pourront participer à des opérations, tandis que d'autres ajouteront simplement des appareils ou des instances cloud aux réseaux des groupes de hackers utilisés pour des attaques par déni de service distribué (DDoS). L'*UNICEF* a expliqué « *que les mandataires et mercenaires du cyberespace pourraient ne pas être en mesure de vérifier les âges, ou ne pas s'en préoccuper, et pourraient donc faire appel à des pirates informatiques de moins de 18 ans* », ce qui est particulièrement inquiétant étant donné « *l'augmentation du nombre de jeunes dotés de compétences informatiques et disponibles pour des opérations* » [*traduit par nos soins*].

Ces différents types d'utilisation d'enfants dans les hostilités peuvent être facilités par des échanges en ligne. Il arrive également depuis longtemps que des enfants entrent en contact « volontairement » avec des porteurs d'armes lorsqu'ils ont perdu des membres de leur famille, souffrent de la faim ou subissent d'autres conditions de vie (facteurs « de poussée ») qui les amènent à rejoindre une force ou un groupe armé (*UNU, 2018*, p. 123-125 ; *Appel Lubanga, par. 295*). En ligne, les facteurs « d'attraction » peuvent aller des offres transactionnelles d'argent (telles les propositions d'« argent facile » de certains groupes Telegram) au chantage – par exemple, la menace de publier en ligne des photos à caractère sexuel –, en passant par le fait de jouer sur les affinités culturelles. Ces facteurs laissent penser qu'aussi bien les filles que les garçons sont à risque : on ne saurait présumer que le chantage ou les offres d'argent piègent surtout les garçons.

Note des auteurs : *dans la première partie de cet article, nous avons expliqué comment la numérisation des conflits armés transforme les moyens utilisés par les parties pour recruter et utiliser des enfants dans les hostilités. Dans la seconde partie, nous présenterons les règles de droit international applicables, ainsi que des recommandations visant à améliorer le respect de ce droit face à la dynamique numérique.*

Articles connexes

- Hon. Robert Doya Nanima, *African traditions and the protection of children in armed conflict*, 16 juin 2026
- Julie Lefolle, Kay von Mérey, Silvia Gelvez and Elizabeth Rushing, *The youth of today, on international humanitarian law tomorrow...*, 1er février 2024
- Roxana Radu and Eugenia Olliaro, *Not child's play: protecting children's data in humanitarian AI ecosystems*, 14 décembre 2023
- Cordula Droege, Laurent Gisel, Tilman Rodenhäuser and Joelle Rizk, *Protecting civilians against digital threats: four worrying trends and recommendations to address them*, 19 octobre 2023
- Tilman Rodenhäuser and Samit D'Cunha, *Foghorns of war: IHL and information operations during armed conflict*, 12 octobre 2023
- Pierrick Devidal, *'Back to basics' with a digital twist: humanitarian principles and dilemmas in the digital age*, 2 février 2023