

BEE SECURE RADAR 2026

UTILISATION DES TECHNOLOGIES
DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION
PAR LES JEUNES : TENDANCES ACTUELLES



BEE SECURE



Service national
de la jeunesse



Cofinancé par
l'Union européenne



Éditeur: Service national de la jeunesse (SNJ)
Service national de la jeunesse - B.P. 707 L-2017 Luxembourg
www.snj.lu | www.bee-secure.lu



© 2026 **Service national de la jeunesse (SNJ) – Initiative BEE SECURE**
Consulter la licence Creative Commons de cette publication :
www.creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr

BEE SECURE Radar 2026
01.2026

ISBN 978-2-919846-39-9

Ressource électronique

Initié par:



LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'Éducation nationale,
de l'Enfance et de la Jeunesse

Opéré par:



Service national
de la jeunesse



Cofinancé par:



Cofinancé par
l'Union européenne

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	4
RÉSULTATS-CLÉS	6
I LES ENQUÊTES SUR L'UTILISATION DES TIC AU LUXEMBOURG	8
1. CONTACT AVEC LE MONDE DIGITAL	11
1.1 Premier contact avec le monde digital	11
1.2 Premier smartphone et première tablette	12
1.3 Équipement en appareils numériques	13
2. APPLICATIONS SUR LE SMARTPHONE	14
3. TEMPS D'ÉCRAN ET ACTIVITÉS EN LIGNE	16
3.1 Temps d'écran quotidien	16
3.2 Durée par activité	17
3.3 Perception subjective de l'impact sur le bien-être mental	19
4. ÉVALUATION ET GESTION DES RISQUES LIÉS À L'UTILISATION DES TIC	21
4.1 Risques en ligne les plus préoccupants	25
4.2 Expériences avec les risques et les dangers	28
4.3 Capacités de gestion des risques	35
5. RÈGLES ET MESURES DES PARENTS (PARENTING)	37
5.1 Risques d'Internet : en parler avec les enfants	37
5.2 Règles et mesures à la maison	40

6. INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (IA)	43
6.1 Perception de l'IA	44
6.2 Utilisation de l'IA	48
6.3 Capacités liées à l'IA	49
6.4 Motifs d'utilisation de l'IA	52
6.5 Relation avec l'IA - l'IA comme « amie » ?	54
6.6 Effets subjectifs des chatbots	56
7. EXPÉRIENCES SUR INTERNET	59
7.1 Changements souhaités dans le monde digital	59
7.2 Expériences négatives sur Internet	60
7.3 Expériences positives sur Internet	62
II BEE SECURE HELPLINE	64
III BEE SECURE STOPLINE	69
IV RÉSUMÉ	73
V PERSPECTIVES	77
VI SOURCES	80



INTRODUCTION

Portés par une digitalisation omniprésente, les jeunes - souvent décrits comme de véritables « natifs du numérique » - manient les outils digitaux avec une aisance remarquable, redéfinissant en profondeur leurs manières de communiquer, d'apprendre et de se divertir.

Cependant, cette utilisation intensive s'accompagne également de risques : cyberharcèlement, désinformation, dépendance aux écrans, exposition à des contenus problématiques (tels que la pornographie) ou encore atteintes à la vie privée. Il est donc essentiel d'informer, de sensibiliser et d'accompagner les jeunes afin de favoriser une utilisation sûre, équilibrée et responsable du numérique.

L'intelligence artificielle (IA) joue par ailleurs un rôle de plus en plus déterminant dans l'univers numérique des jeunes. Elle influence leur manière d'accéder à l'information, de communiquer, d'apprendre et de se divertir. Si l'IA offre de nouvelles perspectives et opportunités, elle soulève également des défis importants, notamment en matière de protection des données, d'éthique et de gestion des

contenus générés automatiquement. Une sensibilisation spécifique à ces enjeux apparaît dès lors indispensable, afin de permettre aux jeunes d'adopter un regard critique et un usage responsable de ces technologies émergentes.

C'est dans cette perspective que le Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse (MENJE) a lancé, lors de la rentrée scolaire 2024-2025, son plan d'action pluriannuel intitulé « sécher.digital ». Ce plan s'articule autour de quatre axes principaux :

- **la promotion d'un équilibre sain dans l'usage des écrans (Screen-Life-Balance) ;**
- **une utilisation responsable de l'intelligence artificielle à l'école (<https://ki-kompass.lu/fr/>) ;**
- **le renforcement des compétences numériques au sein du système éducatif ;**
- **la simplification administrative dans le domaine de l'éducation.**

Dans ce contexte, BEE SECURE joue un rôle central dans la sensibilisation des jeunes aux enjeux liés à l'utilisation des technologies de l'information et de la communication (TIC). En tant qu'initiative gouvernementale dédiée à la promotion d'un usage responsable et sécurisé du numérique, BEE SECURE développe et met en œuvre divers dispositifs de prévention et d'éducation, notamment :

- **des formations, destinées aux enfants, aux jeunes, aux parents et aux professionnels ;**
- **la mise à disposition de ressources pédagogiques adaptées aux différents publics ;**
- **ainsi que des campagnes de sensibilisation visant à informer sur les bonnes pratiques en matière de sécurité en ligne.**

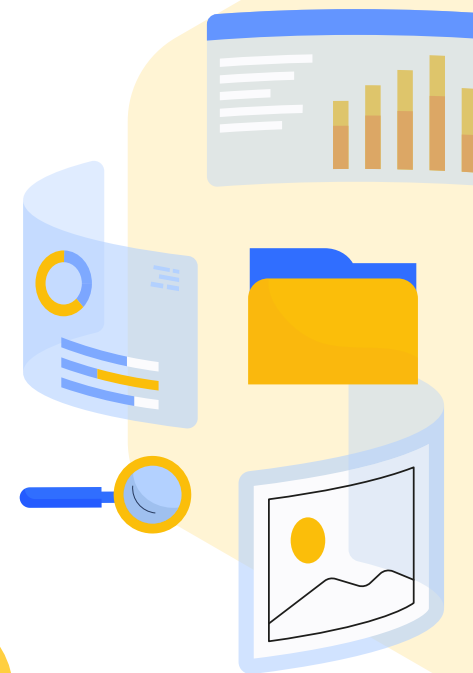
Le présent rapport BEE SECURE Radar 2026 analyse les tendances actuelles de l'utilisation des TIC par les jeunes au Luxembourg, en mettant en lumière les comportements observés, les risques potentiels et les besoins émergents. Il souligne également la nécessité d'adopter des mesures préventives ciblées pour renforcer la protection et l'autonomie numérique des jeunes. Les données recueillies constituent une base essentielle pour orienter les actions de sensibilisation et de prévention menées par BEE SECURE, en permettant d'identifier les besoins spécifiques des jeunes utilisateurs et d'adapter les stratégies d'intervention de manière plus efficace et ciblée.

Cette cinquième édition du **BEE SECURE Radar 2026 porte sur l'année scolaire 2024/2025 (du 1^{er} septembre 2024 au 31 août 2025)** et présente un état des lieux actualisé des usages numériques des jeunes au Luxembourg, ainsi que les perceptions parentales associées et les résultats des enquêtes orales menées auprès des enfants. Elle s'appuie également sur un large éventail de sources supplémentaires, notamment les retours d'expérience des enseignants, les demandes de conseil adressées à la BEE SECURE Helpline, ainsi que les signalements de contenus potentiellement illégaux transmis à la BEE SECURE Stopline.

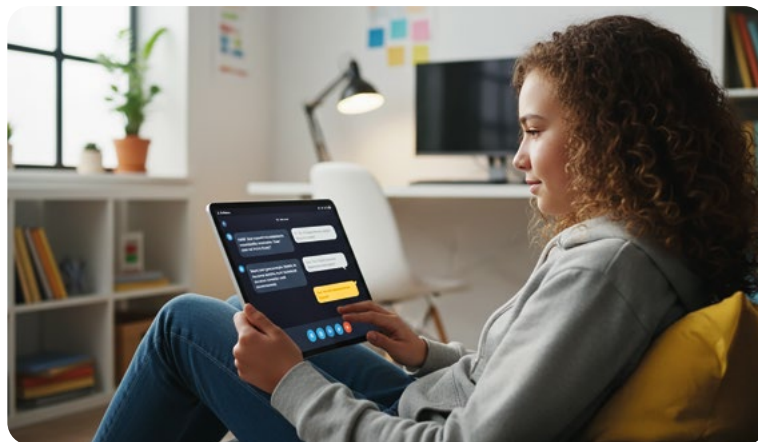
Pour cette édition, les différentes enquêtes ont accordé **une attention particulière à la thématique de l'intelligence artificielle (IA)**, qui s'est imposée comme un enjeu central de réflexion et d'analyse dans le domaine de l'éducation et de la citoyenneté numérique. L'IA renforce les risques existants et en introduit également de nouveaux. En conséquence, l'analyse et la sélection des résultats présentés dans ce rapport se concentrent principalement sur cette thématique.¹

La présente édition introduit **une nouveauté** : une synthèse des principales conclusions issues des enquêtes est désormais présentée au début du document, sous **la rubrique « Résultats-clés »** (page 6). Par ailleurs, le rapport conserve sa structure habituelle, comprenant une synthèse concise des résultats à la fin ainsi qu'une description détaillée des constats, assortie de représentations graphiques, dans le corps principal du document.

¹ **BEE SECURE tient à préciser que pour simplifier la lecture de la présente publication, le masculin a été utilisé comme genre neutre pour désigner l'ensemble de la population.**



RÉSULTATS-CLÉS



Les chatbots font partie du quotidien

Une large majorité (84 %) des 17 à 30 ans utilisent des chatbots tels que *ChatGPT* au moins occasionnellement, et près d'un jeune sur cinq (19 %) les utilisent quotidiennement pendant une heure ou plus.

Selon leur propre évaluation, la communication en ligne fait du bien à de nombreux jeunes

Chez les jeunes âgés de 17 à 30 ans, plus de la moitié (57 %) estiment que le fait de chatter ou de communiquer en ligne contribue à améliorer leur bien-être mental. Près de la moitié (49 %) perçoivent également l'usage des chatbots IA (tels que *ChatGPT*) comme ayant un effet positif sur leur bien-être.

Relation (amicale) avec l'IA ?

Pour une partie des 17 à 30 ans, l'IA peut représenter une forme de présence : 17 % la perçoivent comme une amie, 20 % estiment qu'elle aide à se sentir moins seul, et 5 % pensent qu'elle peut remplacer du temps passé avec d'autres personnes, même si 76 % préfèrent toujours la compagnie réelle à celle d'une IA. Un peu moins de la moitié (45 %) des jeunes s'en servent au moins parfois pour obtenir des conseils personnels, et un quart évoquent des sujets qu'ils ne partageraient avec personne d'autre.

Les parents parlent assez souvent des risques en ligne avec leurs enfants, mais abordent comparativement peu leurs expériences réelles en ligne

La majorité des parents d'enfants âgés de 3 à 11 ans (62 %), ainsi que presque tous les parents de jeunes de 12 à 16 ans (97 %), déclarent avoir déjà abordé avec leur enfant les risques liés à l'utilisation d'Internet. En revanche, seuls une minorité de parents discutent avec leur enfant de leurs expériences personnelles en ligne, qu'elles soient négatives ou positives. Les thèmes les plus fréquemment évoqués concernent la désinformation et l'usage excessif des écrans. Cette observation rejoint les préoccupations principales exprimées par les parents. Environ la moitié des élèves interrogés dans l'enseignement fondamental et secondaire déclarent qu'ils parleraient à leur famille en cas de mauvaise expérience en ligne. Environ un enfant sur dix indique qu'il n'en parlerait à personne.



**Perception défavorable de l'impact des réseaux sociaux
sur le bien-être mental chez une majorité des jeunes,
mais usage toujours élevé**

Bien que 59 % des jeunes de 17 à 30 ans déclarent que les réseaux sociaux ont un effet défavorable sur leur bien-être mental, ils continuent néanmoins à les utiliser fréquemment: seuls 11 % y consacrent moins d'une heure par jour, tandis qu'environ un tiers y passent quatre heures ou plus quotidiennement.

**Fréquente exposition à des contenus haineux, en particulier
sur les plateformes de réseaux sociaux**

Pour la première fois, la fréquence de l'exposition à des contenus haineux visant certains groupes de personnes a été demandée. Parmi les jeunes âgés de 17 à 30 ans, environ quatre sur cinq déclarent être au moins occasionnellement confrontés à des discours de haine visant les femmes, les personnes LGBTQIA+, ainsi que des formes de haine liées à l'origine ou à la religion. Environ la moitié des répondants indiquent également rencontrer au moins parfois des contenus haineux à l'égard des personnes en situation de handicap. Les résultats montrent qu'il s'agit d'une expérience relativement courante chez les jeunes, en particulier sur *Instagram*, *TikTok*, suivies à distance par *Facebook* et *YouTube*.

I. LES ENQUÊTES SUR L'UTILISATION DES TIC AU LUXEMBOURG

Enquête auprès des jeunes

Répartition par âge

12-16 ans : 47 jeunes
17-21 ans : 201 jeunes
22-25 ans : 112 jeunes
26-30 ans : 133 jeunes

Répartition par genre

Masculin : 134 jeunes
Féminin : 345 jeunes
Pas d'indication/autre :
14 jeunes



Enquête auprès des parents

Répartition par âge des enfants

3-5 ans : 142 enfants
6-7 ans : 72 enfants
8-10 ans : 83 enfants
11-13 ans : 146 enfants
14-16 ans : 168 enfants

Répartition par genre des enfants

Masculin : 303 enfants
Féminin : 303 enfants
Pas d'indication/autre :
5 enfants



² Le terme « parents » est utilisé dans cette publication comme un substitut pour tous les tuteurs légaux des enfants.

Dans le cadre de sa mission de veille sur l'utilisation des TIC par les enfants et les jeunes, BEE SECURE accorde une attention particulière aux enquêtes menées chaque année. Sous l'égide du *Service national de la jeunesse* (SNJ), coordinateur de l'initiative gouvernementale BEE SECURE, deux enquêtes principales sont réalisées annuellement : l'une auprès des jeunes et l'autre auprès des parents. Ces deux volets d'enquête fournissent des données complémentaires, permettant de mieux comprendre les comportements numériques des jeunes et les perceptions parentales qui les accompagnent.

Ces enquêtes constituent un instrument essentiel pour appréhender l'usage que les jeunes font des technologies, tout en identifiant les risques potentiels liés à leur activité en ligne et les stratégies adoptées pour y faire face. Elles visent à évaluer à la fois les opportunités et les défis que représentent les TIC, afin d'éclairer et d'orienter les actions de sensibilisation et de prévention menées au Luxembourg.

Enquête auprès des jeunes : L'enquête en ligne auprès des jeunes a été menée entre mi-juin et fin juillet 2025. Sa diffusion s'est appuyée sur plusieurs canaux, notamment les réseaux sociaux ainsi que des supports physiques affichés dans des lieux fréquentés par les jeunes, tels que les maisons de jeunes et les CePAS (*Centre psycho-social et d'accompagnement scolaires*).

Au total, 520 jeunes ont participé à l'enquête. Après une épuration des données, **493 réponses** valides **de jeunes âgés de 12 à 30 ans ont été retenues pour l'analyse**. Parmi ces participants, 47 étaient âgés de 12 à 16 ans et 446 appartenaient à la tranche des 17 à 30 ans.

Les données ont ensuite été pondérées en fonction de l'âge afin de mieux refléter la structure réelle de la population cible. Après pondération, les jeunes de 12 à 16 ans représentent 22,8 % de l'échantillon, contre 77,2 % pour les 17 à 30 ans. L'âge moyen s'établit à 14,5 ans pour le groupe des 12 à 16 ans et à 23 ans pour celui des 17 à 30 ans, cette dernière moyenne demeurant stable par rapport aux éditions précédentes.



Enquête auprès des parents : Réalisée en collaboration avec l'institut *Ilres*, l'enquête destinée aux parents a été lancée au début du mois de juin 2025. Elle s'adressait aux parents² ou tuteurs d'enfants âgés de 3 à 16 ans, dans le

but de recueillir leur point de vue sur l'utilisation des TIC par les enfants et les jeunes. Au total, **611 personnes ont participé à l'enquête** : 322 étaient parents d'enfants âgés de 3 à 11 ans et 289 avaient des enfants de 12 à 16 ans. Les données recueillies ont ensuite été pondérées en fonction de l'âge des enfants, afin d'assurer une meilleure représentativité de la population cible.

Les résultats principaux issus de cette enquête parentale seront présentés dans les chapitres suivants et, lorsque cela est pertinent, mis en parallèle avec les résultats de l'enquête menée auprès

des jeunes. Il convient toutefois de noter que les questionnaires différaient selon les groupes cibles, ce qui implique que certains résultats ne sont pas directement comparables ou ne concernent qu'un seul des deux échantillons.

En complément des enquêtes menées auprès des jeunes et des parents, d'autres sources de données ont été mobilisées afin d'enrichir l'analyse du BEE SECURE Radar :

Questionnaire écrit lors des formations de sensibilisation pour les élèves : Tout au long de l'année scolaire 2024/2025, BEE SECURE a proposé des sessions de sensibilisation dans les classes de l'enseignement fondamental et secondaire, ainsi qu'auprès de groupes extrascolaires au Luxembourg. Au total, plus de 19 400 élèves ont participé à ces formations, dont 12 713 ont complété un questionnaire anonyme. Parmi ces participants, 6 868 étaient inscrits à l'enseignement fondamental et 5 791 à l'enseignement secondaire. Pour 54 élèves, aucune information n'est disponible à ce sujet. Les réponses des élèves fournissent un aperçu direct des perceptions, attitudes et pratiques des élèves rencontrés dans un contexte pédagogique.



Interviews avec les enfants lors des événements pédagogiques (DigiRallye) : Deux éditions du DigiRallye, un événement ludique consacré au numérique, ont été organisées au cours de l'année scolaire 2024/2025. À cette occasion, des interviews ont été menées auprès de 149 enfants âgés de 7 à 13 ans. Parmi eux, 70 enfants ont participé à la première



édition, et 79 à la seconde. Ces entretiens apportent une perspective qualitative complémentaire, permettant d'approfondir la compréhension de la manière dont les enfants perçoivent, expérimentent et utilisent les outils numériques au quotidien.

Enquête en ligne auprès du personnel éducatif et des enseignants³ :

Cette année, l'enquête en ligne a été diffusée principalement via les réseaux sociaux, ce qui a permis d'atteindre un public diversifié de professionnels du secteur éducatif. Au total, 152 personnes y ont participé. Parmi elles, 35 travaillent dans des maisons relais (23 %), 6 dans des maisons de jeunes (4 %), 47 dans l'enseignement fondamental (31 %), 34 dans l'enseignement secondaire (22 %) et 30 dans d'autres structures (20 %).

Enfin, pour compléter l'analyse, certains thèmes seront enrichis par d'autres sources de données recueillies au cours de l'année 2024/2025, notamment celles issues de la BEE SECURE Helpline et de la BEE SECURE Stoptline.

³ Afin de rendre le texte plus lisible dans la suite du rapport, le terme « personnel éducatif et enseignants » sera regroupé sous la dénomination « enseignants », ces derniers représentant la majorité des participants de ce groupe à l'enquête.

En plus des enquêtes réalisées dans le cadre du BEE SECURE Radar, la publication fait également référence, en partie, à des études internationales.⁴ Ainsi, entre autres, les études allemandes « KIM » et « JIM »⁵ offrent, dans ce contexte, des éléments de comparaison particulièrement pertinents, en apportant des perspectives complémentaires sur les usages et les perceptions des jeunes face au numérique. Elles constituent des références méthodologiques importantes, permettant de situer les résultats luxembourgeois dans un contexte international plus large. Par ailleurs, les questions élaborées dans le cadre des enquêtes du SNJ s'appuient sur des méthodologies issues de recherches internationales, garantissant ainsi la pertinence, la comparabilité et la cohérence de l'analyse des tendances numériques observées au Luxembourg.

⁴ Les résultats provenant d'études internationales et nationales qui n'ont pas été réalisées dans le cadre du BEE SECURE Radar sont encadrés en bleu dans la présente publication, afin d'en faciliter la distinction.

⁵ L'étude « JIM » (Jugend, Internet, Medien) analyse chaque année depuis 1998 le comportement médiatique des jeunes de 13 à 19 ans en Allemagne. Depuis 1999, l'étude « KIM » (Kinder, Internet, Medien) se concentre sur les 6 à 12 ans, en évaluant notamment leur intensité d'utilisation. Ensemble, ces études offrent une image représentative de l'utilisation des médias par les enfants et les jeunes et sont reconnues comme des références internationales dans ce domaine.

Précisions méthodologiques et interprétation des données

- 1 Graphiques :** En raison d'arrondis éventuels, les totaux des pourcentages présentés dans les graphiques peuvent ne pas atteindre exactement 100 %. Cette légère variation n'a toutefois aucune incidence sur l'interprétation des tendances générales.
- 2 Limites méthodologiques :** Les enquêtes du BEE SECURE Radar présentent certaines limites qu'il convient de prendre en considération lors de l'interprétation des résultats. Premièrement, il importe de souligner que les jeunes et les parents ayant participé ne proviennent pas nécessairement du même ménage et qu'aucun lien direct n'a été établi entre ces deux groupes de répondants. Deuxièmement, les questionnaires diffèrent partiellement dans leur formulation ainsi que dans les options de réponses proposées, ce qui peut restreindre la comparabilité de certains résultats entre les deux groupes interrogés.
- 3 Représentativité :** Il est important de souligner que les résultats présentés ne peuvent pas tous être considérés comme représentatifs de l'ensemble de la population luxembourgeoise.

Ils doivent plutôt être interprétés comme des tendances indicatives, offrant des éclairages utiles sur les comportements et les perceptions observées, mais ne permettant pas de tirer des conclusions généralisables à l'ensemble de la population.

- 4 Limites d'accès à certaines tranches d'âge :** Une autre limite concerne l'accès au groupe des 12 à 16 ans, qui demeure relativement difficile à atteindre par voie d'enquête. Cette contrainte peut avoir une incidence sur la diversité et la représentativité des réponses recueillies au sein de cette tranche d'âge.

Afin de pallier à ces limites, les résultats du BEE SECURE Radar sont complétés par des données issues d'études internationales similaires. Ces sources externes permettent de nuancer l'analyse et d'élargir la perspective, tout en reconnaissant que leurs conclusions ne sont pas directement transposables au contexte spécifique du Luxembourg.

- 5 Comparabilité avec l'édition précédente :** Certains résultats présentés dans la présente édition du BEE SECURE Radar 2026, portant sur l'année scolaire 2024/2025, peuvent être comparés à ceux de l'édition précédente, le BEE SECURE Radar 2025, qui couvrait l'année scolaire 2023/2024. Lorsque cela est possible, ces comparaisons permettent de mettre en évidence des évolutions significatives dans les usages, les perceptions et les comportements numériques des jeunes au Luxembourg.
- 6 Nombre de réponses :** Il convient de préciser que le « n » indiqué dans les graphiques correspond au nombre brut de réponses obtenues pour chaque question, tandis que les pourcentages présentés dans les tableaux reposent sur les données pondérées.

1. Contact avec le monde digital

Cette année encore, les parents ont été interrogés sur l'âge auquel leur enfant a été en contact avec Internet pour la première fois.

1.1 Premier contact avec le monde digital

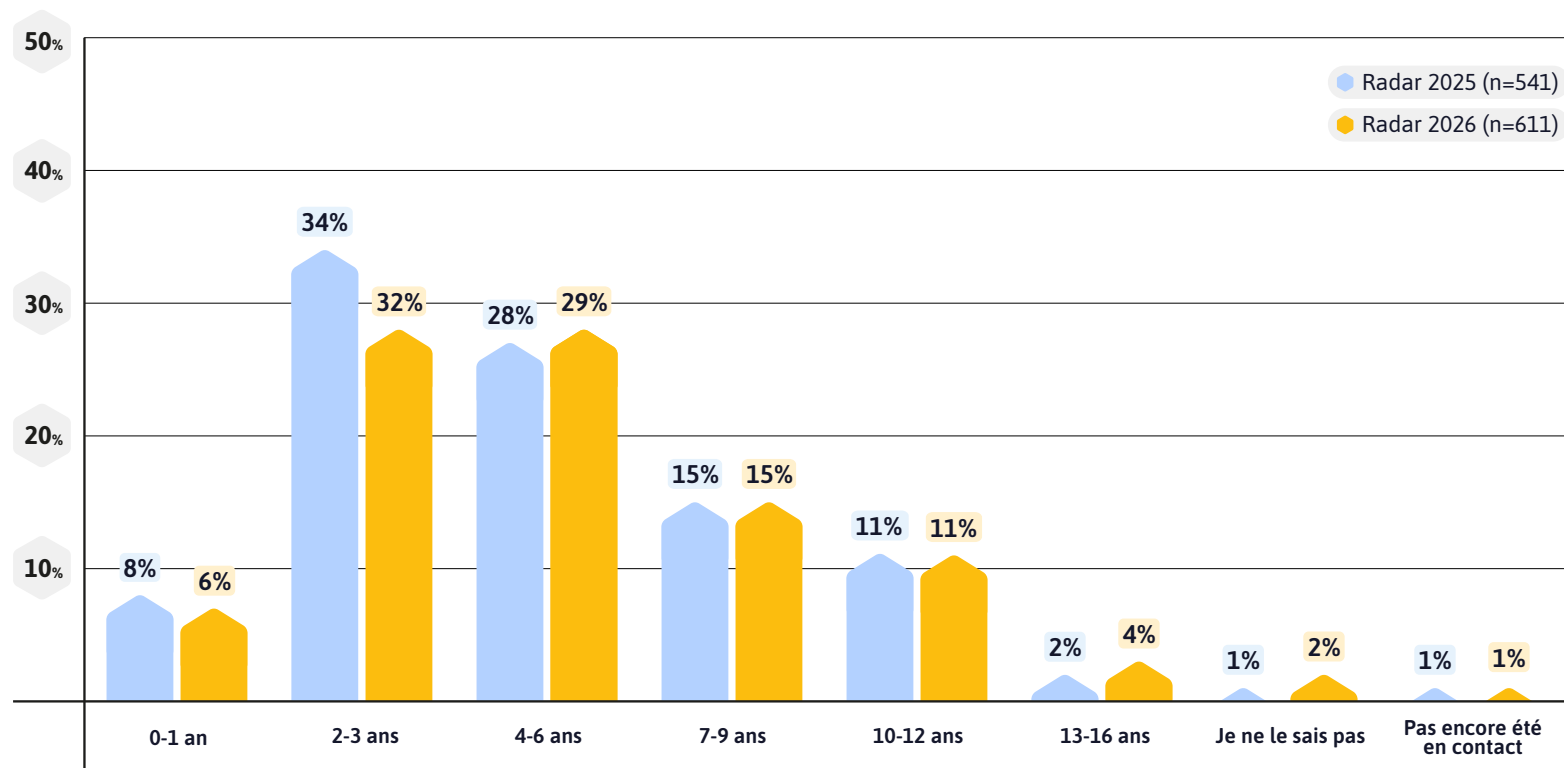


Figure 1. PARENTS - Âge lors du premier contact avec un appareil avec accès Internet.

Dans la plupart des cas, le **premier contact avec Internet a lieu entre l'âge de deux et trois ans**. Cette tendance demeure stable par

rapport aux observations des années précédentes et ne présente pas d'évolution significative.

1.2 Premier smartphone et première tablette



Dans le cadre des interviews menées avec les enfants dans la présente enquête, les 149 participants âgés de 7 à 13 ans ont été interrogés sur la possession d'un smartphone personnel, sur l'âge auquel ils ont reçu leur premier appareil, ainsi que sur l'accès éventuel à un smartphone mis à disposition par les parents ou frères et sœurs. Les mêmes questions ont été posées concernant la possession et l'accès à une tablette.



SMARTPHONE :

- 51,7 % des enfants déclarent posséder un smartphone personnel. Ces enfants (n=77) ont reçu leur premier appareil à l'âge moyen de 8,22 ans.
- 34,8 % n'en possèdent pas, mais ont accès à un smartphone au sein de leur foyer (n=52).
- Ainsi, 86,6 % des enfants disposent d'un accès à un smartphone à domicile, qu'il soit personnel ou partagé.
- À l'inverse, 13,4 % des enfants déclarent ne pas avoir accès à un smartphone.



TABLETTE :

- 62,4 % des enfants possèdent une tablette personnelle, qu'ils ont reçu en moyenne à l'âge de 7,7 ans (n=93).
- 22,1 % n'en possèdent pas, mais utilisent une tablette familiale.
- Au total, 84,6 % des enfants ont accès à une tablette à domicile, tandis que 15,4 % déclarent ne disposer d'aucun accès à ce type d'appareil.

Enfin, si l'on considère l'accès global – c'est-à-dire la possibilité d'utiliser un appareil personnel ou familial –, les proportions deviennent quasiment équivalentes pour les deux types d'appareils : environ 85 % des enfants disposent à domicile d'un smartphone ou d'une tablette, qu'ils en soient propriétaires ou non.

1.3 Équipement en appareils numériques

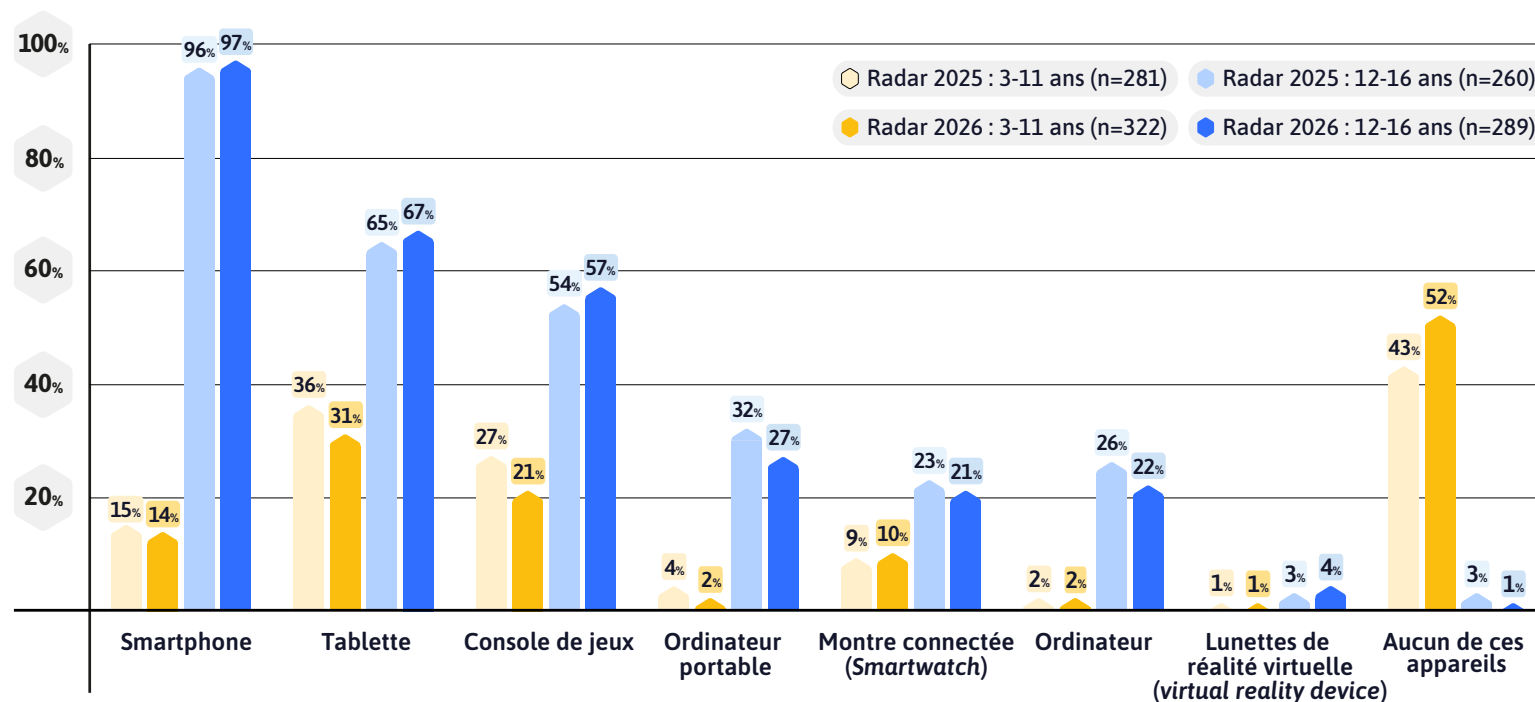


Figure 2. PARENTS - Votre enfant a-t-il son/sa propre...?



En ce qui concerne les appareils disponibles au domicile et appartenant personnellement aux enfants, les déclarations des parents recueillies dans le cadre de l'enquête BEE SECURE Radar 2026 demeurent globalement similaires à celles de l'année précédente, sans écart significatif.

Parmi les jeunes âgés de **12 à 16 ans**, presque tous possèdent un **smartphone personnel (97 %)**. Plus de la moitié disposent également d'une **tablette (67 %)** et d'une **console de jeux (57 %)**.

En revanche, environ **la moitié des enfants âgés de 3 à 11 ans** ne possèdent **aucun appareil personnel**. Parmi ceux qui en ont un, la tablette est l'appareil le plus fréquemment détenu (31 %).



2. Applications sur le smartphone

Les réseaux sociaux, accessibles à la fois via des sites web et des applications mobiles, occupent une place centrale dans la culture médiatique des jeunes générations.

Résultats de l'enquête auprès des élèves

Dans le cadre d'une enquête auprès de plus de 12 000 élèves au Luxembourg, les participants ont pu indiquer, à partir d'une liste prédéfinie, les applications qu'ils utilisent le plus fréquemment.

Un champ de réponse libre leur permettait également de mentionner d'autres applications non incluses dans la liste proposée, offrant ainsi un aperçu plus nuancé des usages numériques réels.

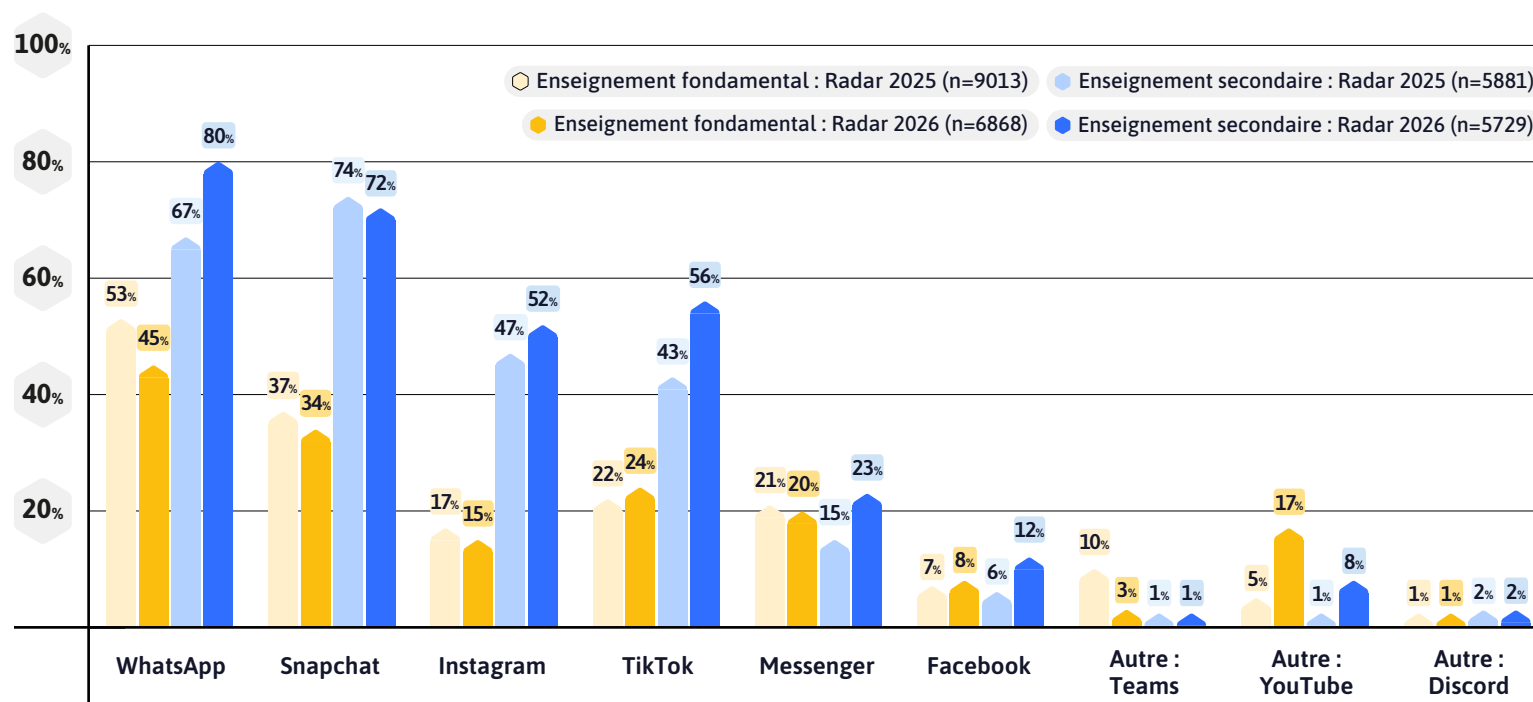


Figure 3. ÉLÈVES - J'utilise ces applications (plusieurs réponses possibles).



Enseignement fondamental

Contrairement à ce qui est observé dans l'enseignement secondaire, les élèves de l'enseignement fondamental enregistrent **une baisse de 8 %** de l'utilisation **de WhatsApp**. L'application conserve néanmoins **la première place**, comme l'année précédente, **suivie de Snapchat et TikTok**.

Dans ce groupe d'âge, on note particulièrement la **forte progression** de l'utilisation **de YouTube** : 17 % des répondants ont indiqué, dans le champ de réponse libre, utiliser YouTube (ou YouTube Kids), soit une augmentation de 12 % par rapport à l'année précédente.

Enseignement secondaire

Parmi les élèves de l'enseignement secondaire, l'application **Snapchat a cédé la première place à WhatsApp**, bien que la proportion d'utilisateurs de Snapchat soit restée pratiquement inchangée. Cette évolution s'explique par l'augmentation de la part d'utilisateurs de WhatsApp, en hausse de 13 % par rapport à l'année précédente, atteignant ainsi 80 %.

Une dynamique similaire est observée pour *TikTok* et *Instagram* : **TikTok** enregistre une **progression de 13 %** et se hisse à la troisième place, reléguant ainsi *Instagram* à la quatrième position. *Messenger* se maintient, comme l'année passée, à la cinquième place, tout en affichant une croissance notable de 8 % du nombre d'utilisateurs.

Enfin, il convient de souligner la progression notable de *YouTube*, mentionné librement dans la catégorie « autres » : 8 % des répondants citent cette application, soit une hausse de 7 % par rapport à l'année précédente.

3. Temps d'écran et activités en ligne

Presque tous les jeunes utilisent régulièrement Internet.



En Allemagne, 89 % des jeunes sont en ligne chaque jour. Plus le numérique s'intègre dans l'ensemble des domaines de la vie quotidienne, plus il devient **difficile de distinguer clairement entre « en ligne » et « hors ligne »** et de mesurer de manière méthodologiquement fiable le temps global passé en ligne ou devant un écran. Cette difficulté s'accroît à mesure que de plus en plus d'appareils du quotidien sont connectés (Feierabend et al., 2025a).

Afin d'obtenir malgré tout une indication du temps consacré aux activités en ligne, les enquêtes du BEE SECURE Radar - à l'instar de l'étude « JIM 2025 » – se sont concentrées sur les durées d'écran automatiquement enregistrées par l'appareil le plus fréquemment utilisé : **le smartphone**.



Pour l'ensemble des jeunes interrogés lors de l'étude allemande « JIM » (âgés de 12 à 19 ans), le temps d'écran quotidien sur smartphone s'élève à 231 minutes, soit un peu moins de quatre heures.

(Feierabend et al., 2025a)

3.1 Temps d'écran quotidien

Notoriété de la fonction « temps d'écran » : Les smartphones disposent d'une fonctionnalité intégrée permettant de consulter le temps d'écran, notamment la durée moyenne d'utilisation quotidienne. Presque tous les jeunes interrogés (94 %) déclarent connaître cette fonctionnalité. En revanche, 12 % des parents affirment ne pas en avoir connaissance, tandis que 91 % des enseignants déclarent la connaître.

Indications temporelles des personnes interrogées : la figure 4 présente les informations fournies par les jeunes, les parents et les enseignants.

	minutes	heures
JEUNES 12-16 ans (n=36)	304	5h 4min
JEUNES 17-30 ans (n=309)	342	5h 42min
PARENTS 3-16 ans (n=540)	254	4h 14min
Enseignants (n=105)	269	4h 29min

Figure 4. Pouvez-vous indiquer votre temps d'écran quotidien moyen (d'après le « rapport hebdomadaire »)?

Ces résultats mettent en évidence un **écart** entre le temps d'écran déclaré par les jeunes et celui indiqué par les **adultes** (compris entre environ 30 minutes et 1 heure 30 minutes), qu'il s'agisse des parents ou des enseignants. Il convient toutefois de noter qu'il s'agit de valeurs moyennes, les durées d'utilisation individuelles pouvant varier considérablement d'une personne à l'autre. Enfin, aucune comparaison avec les chiffres de l'année précédente n'est proposée, la formulation de la question ayant évolué dans la présente édition, ce qui rend les résultats non directement comparables.

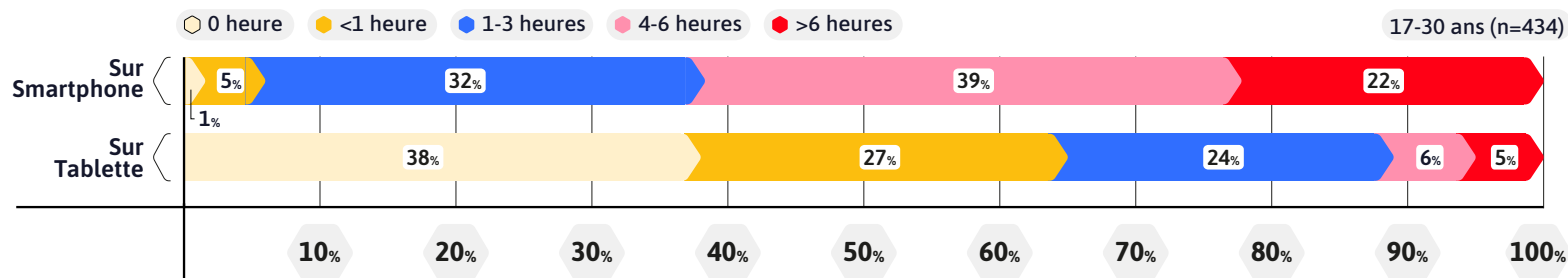


Figure 5. JEUNES (17-30 ans) - Estime le temps que tu passes par jour, un jour de semaine (lundi-vendredi), pour chaque appareil.

À la question portant sur le temps consacré aux différents appareils numériques lors d'une journée de semaine, **61 % des jeunes âgés de 17 à 30 ans** déclarent passer **quatre heures ou plus par jour sur leur**

smartphone (BEE SECURE Radar 2025 : 65 %). Parmi les jeunes âgés de 12 à 16 ans, **56 %** indiquent également utiliser leur smartphone pendant **au moins quatre heures par jour**.

3.2 Durée par activité

Au-delà de la durée globale passée devant les écrans, il est essentiel d'analyser le temps que les jeunes consacrent à leurs différentes

activités en ligne, afin de mieux comprendre la diversité de leurs pratiques numériques.

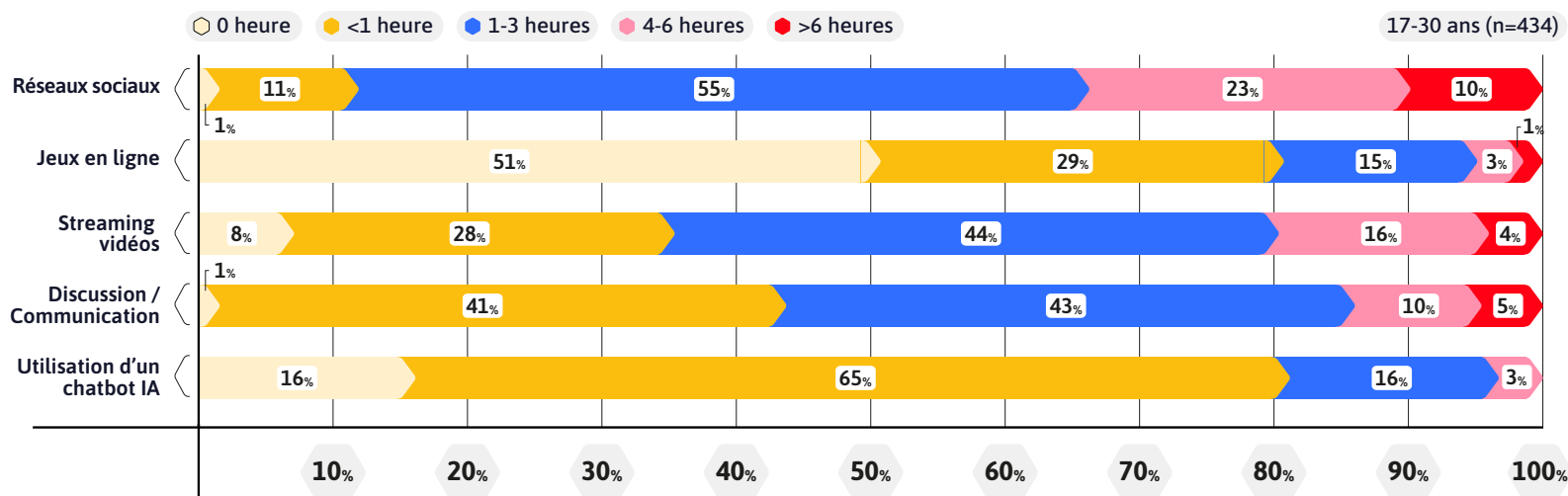


Figure 6. JEUNES (17-30 ans) - Estime le temps que tu passes par jour, un jour de semaine (lundi-vendredi), pour chaque activité.

Près de 60 % des 18 à 24 ans au Luxembourg consultent principalement les réseaux sociaux pour se socialiser politiquement.

(Poirier & Darabos, 2025)



Le **gaming** demeure un élément incontournable de la culture des jeunes âgés de 12 à 19 ans, comme le confirment les données de la dernière étude « JIM ». Près de trois quarts des adolescents (71 %) déclarent jouer à des jeux numériques - sur smartphone, tablette, ordinateur ou console - tous les jours ou plusieurs fois par semaine.

(Feierabend et al., 2025a)



Une étude représentative allemande auprès de plus de 600 jeunes âgés de 14 à 17 ans confirme que, parmi les motivations principales d'utilisation, le divertissement occupe une place centrale. Ainsi, 88 % à 89 % des jeunes déclarent utiliser les réseaux sociaux souvent ou très souvent parce que cela les amuse ou leur procure du plaisir. D'autres raisons importantes évoquées sont le fait de passer le temps (75 %) et le besoin de se détendre (71 %). En revanche, seule une minorité de jeunes indiquent recourir aux réseaux sociaux pour oublier l'école (35 %) ou par crainte d'exclusion sociale (33 %).

(Wendt et al., 2024)

Un **tiers** des 17 à 30 ans consacre **au moins quatre heures** quotidiennes aux réseaux sociaux (BEE SECURE Radar 2025 : 38 %). En revanche, la moitié des jeunes adultes indiquent ne jamais jouer à des jeux en ligne, un résultat stable par rapport à l'année précédente.

En ce qui concerne les jeunes de **12 à 16 ans** (n=45), l'utilisation des réseaux sociaux reste également l'activité la plus fréquemment citée. **28 %** d'entre eux déclarent passer **quatre heures ou plus par jour sur les réseaux sociaux**.

Focus : l'utilisation des chatbots

Pour la première fois, l'enquête dans le cadre du BEE SECURE Radar a évalué le temps d'utilisation des **chatbots d'intelligence artificielle** (IA), tels que ChatGPT. **Seuls 16 %** des répondants de 17 à 30 ans déclarent **ne jamais en utiliser**, ce qui signifie qu'une large majorité (84 %) y a recours au moins occasionnellement, dont **environ un jeune sur cinq (19 %) les utilise pendant une heure ou plus par jour**.

Parmi les jeunes de **12 à 16 ans** (n=45), 27 % affirment ne jamais utiliser de chatbot, tandis que **73 % déclarent en faire un usage quotidien**.



Du côté des parents d'enfants de 12 à 16 ans, 38 % estiment que leur enfant n'utilise jamais de chatbot, et 11 % ne savent pas l'évaluer. Environ la moitié (51 %) pensent que leur enfant en fait un usage quotidien.

Ces résultats mettent en évidence l'intégration croissante des outils d'IA générative dans le quotidien des jeunes, ceux-ci venant désormais compléter les usages numériques déjà bien établis, tels que les réseaux sociaux.



Et les enfants ? Dans l'ensemble, **plus d'un tiers** (39 %) des 149 enfants de 7 à 13 ans interrogés **affirment avoir déjà utilisé ChatGPT**, tandis que près de 57 % ne l'ont pas encore utilisé. Les autres 4 % des enfants ne le savaient pas. Plus en détail : L'enquête montre que 71 % (n=105) des enfants ont déjà entendu parler de ChatGPT. Parmi ces enfants, 53 % déclarent avoir déjà utilisé l'outil, tandis que 42 % affirment ne pas l'avoir encore utilisé et 5 % indiquent ne pas savoir s'ils l'ont déjà fait. En revanche, 26 % des enfants (n=39) déclarent n'avoir jamais entendu parler de ChatGPT. Les 3 % restants n'ont pas pu dire s'ils en avaient déjà entendu parler.

Outre une utilisation autonome possible via des programmes spécifiques comme ChatGPT, les chatbots basés sur l'IA sont de plus en plus intégrés aux réseaux sociaux et aux applications de messagerie. Ils deviennent ainsi une composante à part entière de l'écosystème numérique dans lequel évoluent les jeunes, transformant à la fois leurs habitudes de communication et leur rapport à l'information.

3.3 Perception subjective de l'impact sur le bien-être mental

Dans cadre de l'enquête BEE SECURE Radar 2026, l'impact perçu des différentes activités en ligne sur le bien-être mental subjectif des jeunes a été exploré pour la première fois.

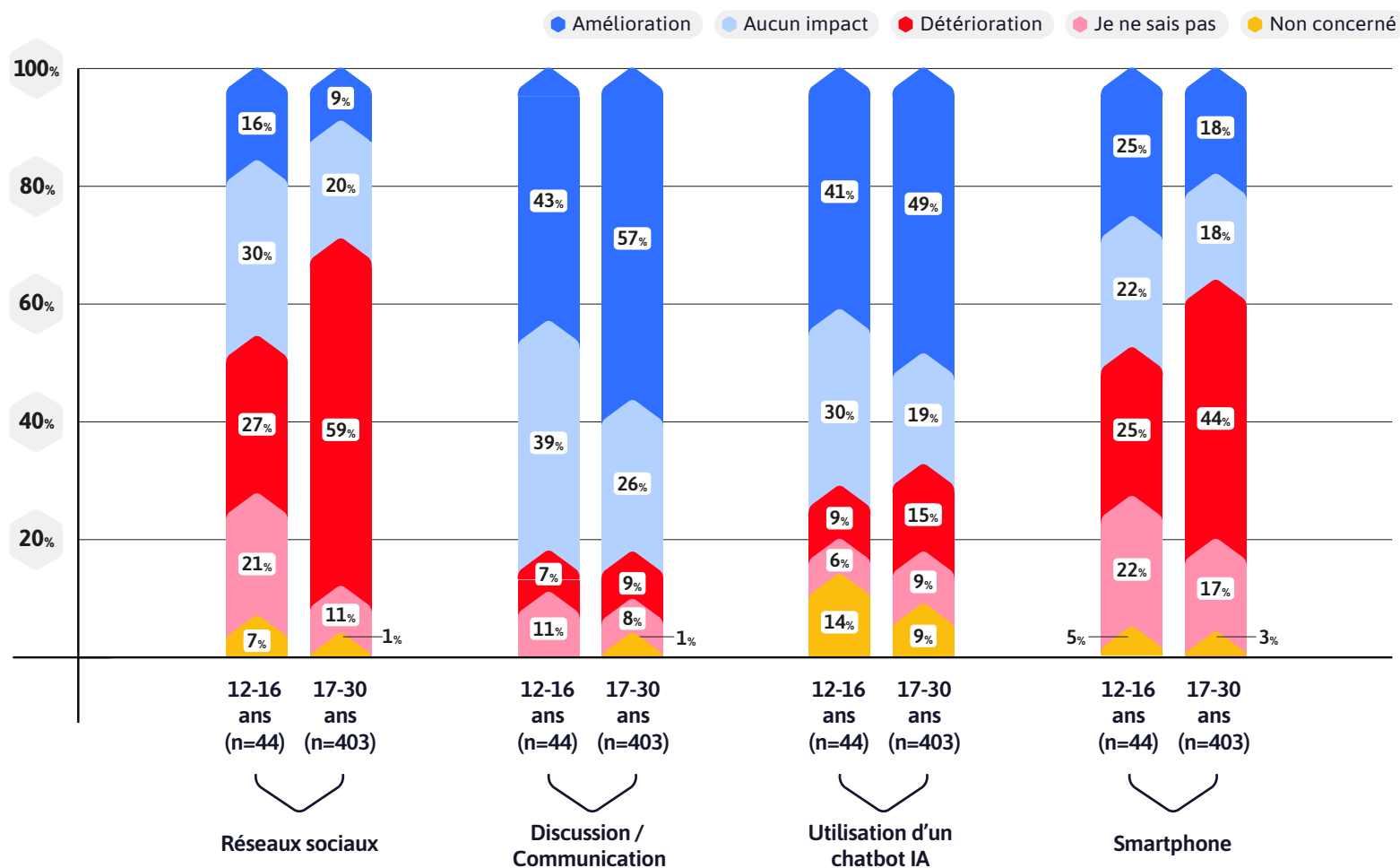


Figure 7. JEUNES - Selon toi, quel impact les éléments suivants ont-ils sur ton bien-être mental/psychologique, d'après ton expérience ?



Communication : Chez les jeunes âgés de 17 à 30 ans, plus de la moitié (**57 %**) estiment que le fait de **chatter ou de communiquer en ligne** contribue à améliorer leur bien-être mental. Près de la moitié (49 %) perçoivent également l'**usage des chatbots IA** (tels que ChatGPT) comme ayant **un effet positif sur leur bien-être**.

Smartphone : **44 % des jeunes âgés de 17 à 30 ans** considèrent que l'utilisation du smartphone a **un impact négatif sur leur bien-être mental**. En revanche, chez les plus jeunes de 12 à 16 ans, les effets de l'utilisation du smartphone sur le bien-être mental sont perçus de manière plus nuancée : les réponses se répartissent de façon équilibrée entre les différentes options, chaque modalité étant choisie par environ un quart des répondants.



Les réponses des parents (concernant leurs enfants de 12 à 16 ans) reflètent globalement cette perception : **46 % des parents** estiment, tout comme les **44 % des jeunes adultes**, que le smartphone exerce une influence négative sur le bien-être.

Réseaux sociaux : Des résultats similaires sont observés en ce qui concerne l'usage des réseaux sociaux.

Du côté des parents d'enfants âgés de 12 à 16 ans, **55 %** estiment que les réseaux sociaux exercent une influence négative sur le bien-être de leurs enfants.

Il est intéressant de noter que la majorité des jeunes âgés de 17 à 30 ans (**59 %**) partagent également cette perception négative, tandis que seuls **27 %** des jeunes de 12 à 16 ans expriment le même avis – soit deux fois moins. Pourtant, le temps passé sur les réseaux sociaux demeure relativement similaire entre les deux groupes d'âge.

Bien qu'une majorité des jeunes (59 %) de 17 à 30 ans reconnaissent que les réseaux sociaux ont un impact défavorable sur leur bien-être, ils continuent néanmoins à les utiliser fréquemment : seuls **11 %** déclarent y consacrer moins d'une heure par jour, tandis qu'environ un tiers y passent quatre heures ou plus chaque jour.

Il convient de souligner clairement que **ces résultats se réfèrent au bien-être subjectif**, tel que perçu et déclaré par les répondants, et non à une évaluation clinique ou à une mesure fondée sur un outil psychométrique validé.

Selon une enquête représentative menée par Vodafone en Allemagne, la grande majorité des jeunes utilisent les réseaux sociaux de manière intensive et associent leur usage à davantage de sentiments positifs que négatifs. Toutefois, près de trois quarts d'entre eux déclarent y passer chaque jour plus de temps qu'ils ne le souhaiteraient. Environ un tiers des jeunes associent même leur utilisation des réseaux sociaux à des sentiments de détresse importants.

(Vodafone Stiftung Deutschland, 2025)



THE 4CS

CONTENT

CONTACT

CONDUCT

CONTRACT

4. Évaluation et gestion des risques liés à l'utilisation des TIC

L'évaluation et la gestion des risques liés à l'utilisation des technologies de l'information et de la communication (TIC) constituent des éléments fondamentaux dans le contexte numérique actuel. Ce chapitre présente les principales approches permettant d'identifier, d'évaluer et d'atténuer ces risques, tout en soulignant l'importance d'une utilisation sécurisée et responsable des outils numériques.

Typologies des risques

La typologie CO:RE des risques (« the 4 Cs »)⁶ souligne la diversité des aspects et la multitude de thèmes qui, selon l'évaluation d'experts internationaux, influent sur une utilisation sûre des TIC par les enfants et les jeunes (Livingstone & Stoilova, 2021).

Sur le plan conceptuel, **il est important de différencier le risque du préjudice** : « Le risque est la probabilité d'un préjudice, tandis que le préjudice implique une série de conséquences négatives pour le bien-être émotionnel, physique ou corporel ou mental » (Livingstone, 2021). Par exemple, l'exposition à la pornographie constitue un risque pour un enfant, mais il n'est pas garanti que cette exposition entraîne des effets néfastes.

En complément de la typologie CO:RE des risques, le BEE SECURE Radar s'appuie également sur la classification de l'Atlas des risques (Gefährdungsatlas) de l'Office fédéral de contrôle des médias dangereux pour la jeunesse (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien) (Brüggen et al., 2022, p. 96) pour évaluer et analyser les divers risques.

⁶ Children Online: Research and Evidence (CO:RE) : The 4 Cs of online risk (<https://core-evidence.eu/posts/4-cs-of-online-risk>).

	Content	Contact	Conduct	Contract
	Child engages with or is exposed to potentially harmful content	Child experiences or is targeted by potentially harmful <i>adult</i> contact	Child witnesses, participates in or is a victim of potentially harmful peer conduct	Child is party to or exploited by potentially harmful contract
 Aggressive	Violent, gory, graphic, racist, hateful or extremist information and communication	Harassment, stalking, hateful behaviour, unwanted or excessive surveillance	Bullying, hateful or hostile communication or peer activity e.g. trolling, exclusion, shaming	Identity theft, fraud, phishing, scams, hacking, blackmail, security risks
 Sexual	Pornography (harmful or illegal), sexualization of culture, oppressive body image norms	Sexual harassment, sexual grooming, sextortion, the generation and sharing of child sexual abuse material	Sexual harassment, non-consensual sexual messaging, adverse sexual pressures	Trafficking for purposes of sexual exploitation, streaming (paid for) child sexual abuse
 Values	Mis/disinformation, age-inappropriate marketing or user-generated content	Ideological persuasion or manipulation, radicalisation and extremist recruitment	Potentially harmful user communities e.g. self-harm, anti-vaccine, adverse peer pressures	Gambling, filter bubbles, micro-targeting, dark patterns shaping persuasion or purchase
 Crosscutting	Privacy violations (interpersonal, institutional, commercial) Physical and mental health risks (e.g. sedentary lifestyle, excessive screen use, isolation, anxiety) Inequalities and discrimination (in/exclusion, exploiting vulnerability, algorithmic bias/predictive analytics)			

Figure 8. La classification de CO:RE des risques ("the 4 Cs") en ligne pour les enfants.

Source : Représentation graphique basée sur Livingstone & Stoilova, 2021.

L'**intelligence artificielle (IA)** renforce ces risques existants et en introduit également de nouveaux.⁷

L'IA offre de nombreuses opportunités dans les domaines de l'éducation, de la créativité et de l'accès à l'information, mais elle comporte également des risques importants : contenus manipulatoires, atteintes à la protection des données, ou encore risques psychologiques liés à des chatbots apparemment « conscients » ou adaptatifs, susceptibles de favoriser des comportements de dépendance (Abendroth et al., 2025).

En ce qui concerne les « **compagnons IA** » (**AI companions**)⁸, deux **principales préoccupations** se dégagent : premièrement, la crainte que ces IA répondent à nos besoins sociaux et émotionnels à un point tel qu'elles en viennent à remplacer les relations humaines (crainte de substitution). Deuxièmement, la préoccupation que nous nous habituions à investir moins dans nos relations, les compagnons IA exigeant moins – ou d'autres types – d'efforts de notre part (**crainte d'une perte de compétences sociales**).

Dans le **contexte scolaire**, le « KI-Kompass » met particulièrement en garde contre le phénomène de « **délégation cognitive** », c'est-à-dire la perte de compétences propres due à une externalisation excessive vers l'IA, ainsi que contre les conséquences sociales et éthiques : réduction des interactions humaines, désinformation, manque de transparence, et problèmes écologiques ou liés au monde du travail. L'IA influence ainsi non seulement la manière dont le savoir est transmis, mais aussi sa qualité et sa fiabilité.



Concernant l'IA générative (*Generative AI, GAI*), Yu et al. (2025) proposent, sur la base de données empiriques, une taxonomie des risques liés à l'IA pour les jeunes (*Youth-GAI Risk Taxonomy*), qui distingue les domaines de préjudice suivants :

- **Risques pour le développement social et moral ;**
- **Risques pour le bien-être psychologique ;**
- **Risques d'abus et d'exploitation (lorsque l'utilisateur cause un tort) ;**
- **Risques pour la vie privée ;**
- **Risques de toxicité (lorsque le système cause un tort) ;**
- **Risques de biais et de discrimination ;**
- **Auxquels s'ajoute une septième catégorie intitulée « Autres ».**

Les auteurs décrivent en outre quatre catégories de préjudices transversales :

- 1. Préjudice mutuel croissant** (*Escalating Mutual Harm*) : dommages résultant d'interactions répétées entre jeunes et systèmes d'IA générative, pouvant créer des boucles de rétroaction qui renforcent des comportements ou des schémas émotionnels nuisibles ;
- 2. Préjudice intrapersonnel facilité par l'IA générative** (*GAI-Facilitated Intrapersonal Harm*) : situations où les jeunes adoptent des comportements préjudiciables à leur bien-être ou à leur développement, que l'IA renforce ou facilite ;
- 3. Préjudice interpersonnel facilité par l'IA générative** (*GAI-Facilitated Interpersonal Harm*) : cas où des outils d'IA sont utilisés intentionnellement pour nuire à autrui, les auteurs ou instigateurs pouvant être des pairs ou des adultes ;
- 4. Préjudice autonome de l'IA générative** (*Autonomous GAI Harm*) : risques découlant des actions autonomes du système, sans intention directe de l'utilisateur, souvent dues à des biais algorithmiques ou à des erreurs de traitement.

⁷ BEE SECURE (2025) a publié une fiche thématique sur l'IA : <https://www.bee-secure.lu/fr/publication/intelligence-artificielle/>

⁸ Le « compagnon IA » constitue une sous-catégorie de l'IA conversationnelle, c'est-à-dire des systèmes d'IA qui communiquent principalement avec les utilisateurs par texte ou par la parole en recourant au langage naturel (Ruane, Birhane et Ventresque, 2019). Alors que de nombreux systèmes d'IA conversationnelle sont conçus pour imiter l'interaction humaine, le compagnon IA se distingue par un design visant à créer l'illusion d'une présence sociale et d'une continuité relationnelle, la faisant agir comme un acteur social susceptible de susciter des réponses sociales et morales (Dautenhahn, 1998 ; Leong et Selinger, 2019). Elle est développée avec la promesse d'être spécialement adaptée aux besoins émotionnels et sociaux des utilisateurs (Malfacini, 2025).



Peu avant la finalisation du BEE SECURE Radar, les régulateurs européens, la Commission européenne ainsi que le *Board of the Digital Services Coordinators* ont publié un premier rapport mondial sur le paysage des risques liés aux très grandes plateformes et moteurs de recherche en ligne (VLOPs et VLOSEs) dans l'Union européenne.⁹

Parmi les principaux résultats figurent les risques pour la santé mentale et la protection des mineurs en ligne, l'impact de nouvelles technologies telles que l'IA générative sur les plateformes numériques, ainsi que les défis liés à la protection de la propriété

intellectuelle sur les places de marché en ligne. Parmi les mesures de réduction des risques mises en avant, on peut citer par exemple l'utilisation de systèmes automatisés permettant de détecter des emojis employés comme codes pour des activités illégales en ligne, telles que la vente de drogues illicites.

Le rapport s'appuie sur les évaluations des risques, les audits et les rapports de transparence fournis par les plateformes elles-mêmes, ainsi que sur des recherches indépendantes portant sur certains risques et sur divers apports de la société civile.

⁹ Pour plus d'informations : <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/news/digital-services-act-report-lays-out-landscape-systemic-risks-online>

4.1 Risques en ligne les plus préoccupants¹⁰



Dans le cadre de l'étude « JIM », des questions relatives aux contenus problématiques et aux expériences négatives en ligne sont abordées depuis de nombreuses années. L'un des aspects centraux concerne la désinformation, c'est-à-dire l'exposition à des informations délibérément fausses ou trompeuses diffusées sur Internet. Dans l'édition récente de cette étude, 67 % des adolescents (âgés de 12 à 19 ans) déclarent avoir été confrontés à ce type de contenu au cours du mois précédent, contre 61 % en 2024 (Feierabend et al., 2025a).

	Parents 3 à 11 ans (n=322)	Parents 12 à 16 ans (n=289)	Jeunes 17 à 30 ans (n=360)	Enseignants (n=152)
1	Passer trop de temps en ligne (41%)	Passer trop de temps en ligne (55%)	Désinformation et fausses nouvelles (56%)	Passer trop de temps en ligne (65%)
2	Contenus non adaptés à l'âge de l'enfant (39%)	Désinformation et fausses nouvelles (53%)	Images/vidéos montrant des violences sexualisées contre des enfants ("pédopornographique", CSAM) (45%)	Contenus non adaptés à l'âge de l'enfant (58%)
3	Désinformation et fausses nouvelles (39%)	Influence exercée par des modèles en ligne (p.ex. influenceur) (37%)	Cybercriminalité (phishing, piratage de compte, virus, malware) (39%)	Désinformation et fausses nouvelles (45%)
4	Influence exercée par des modèles en ligne (p.ex. influenceur) (26%)	Collecte de données personnelles à l'insu des jeunes (32%)	Contenus violents ou haineux (37%)	Influence exercée par des modèles en ligne (p.ex. influenceur) (44%)
5	Contenus violents ou haineux (24%)	Contenus non adaptés à l'âge de l'enfant (28%)	Collecte de données personnelles à l'insu des jeunes (37%)	Cyberharcèlement (39%)

Figure 9. Risques en ligne les plus préoccupants.

¹⁰ Liste des dangers et risques parmi lesquels les personnes interrogées pouvaient en cocher 5 au maximum: contenus violents ou haineux; contenus sexuels; contenus non adaptés à l'âge de l'enfant; désinformation et fausses nouvelles; cyberharcèlement; traque (stalking); danger dû au contact avec des pédophiles (grooming); pression pour se comporter d'une certaine manière; peur de rater quelque chose quand on n'est pas en ligne (FOMO); passer trop de temps en ligne; incitation à se faire du mal; pression pour partager quelque chose d'intime; collecte de données personnelles à l'insu des jeunes; cybercriminalité; influence exercée par des modèles en ligne (p. ex. influenceur); images/vidéos montrant des violences sexuelles envers des enfants; défis dangereux.



Évolution à long terme – tendances marquantes

1 PARENTS D'ENFANTS ÂGÉS DE 3 À 11 ANS

Entre le BEE SECURE Radar 2022 et le BEE SECURE Radar 2026, la proportion des parents citant la **désinformation** parmi leurs cinq principales préoccupations est **passée de 23 % à 39 %**, soit une hausse notable de 16 % en quatre ans. Ainsi, cette thématique est passée d'une préoccupation minoritaire (environ un parent sur cinq) à une préoccupation partagée par près de deux parents sur cinq, témoignant d'une prise de conscience croissante face aux enjeux de désinformation en ligne. Les thèmes de la protection des données, du cyberharcèlement et des contenus violents ou haineux se partagent la 5^e place, chacun étant mentionné par 24 % des répondants.

2 PARENTS D'ENFANTS ÂGÉS DE 12 À 16 ANS

Dans ce groupe, la **désinformation est également en forte progression, passant de 43 % à 53 %** entre le BEE SECURE Radar 2022 et le BEE SECURE Radar 2026. Elle est désormais mentionnée par plus de la moitié des parents comme l'une de leurs cinq principales préoccupations, soit une hausse de 10 %. En parallèle, la préoccupation relative à la **collecte de données personnelles à l'insu du jeune** a diminué, passant **de 40 % à 32 %**.

3 JEUNES ÂGÉS DE 12 À 16 ANS

Parmi les jeunes de cette tranche d'âge, 50 % désignent désormais la **désinformation** comme leur principale préoccupation. Il s'agit d'une évolution inédite : pour la première fois depuis le début des enquêtes en 2021, ce sujet figure **dans le Top 5** des préoccupations des 12 à 16 ans – et directement **en 1^{re} position**.



4 JEUNES ÂGÉS DE 17 À 30 ANS

Chez les jeunes adultes, la **désinformation** demeure **en tête des préoccupations** depuis plusieurs années. Elle est citée par 56 % des répondants. Dans le BEE SECURE Radar 2022, le sujet occupait déjà la première place dans ce groupe d'âge avec 76 %. Cette position de tête s'est maintenue jusqu'aujourd'hui, même si le pourcentage est ensuite resté à un niveau légèrement inférieur à celui de 2022 (BEE SECURE Radar 2025 : 52 %, BEE SECURE Radar 2024 : 50 %, BEE SECURE Radar 2023 : 48 %).

La thématique des contenus violents ou haineux (*hate speech*) réapparaît également dans le Top 5, après y avoir figuré dans les éditions BEE SECURE Radar 2022 et BEE SECURE Radar 2023. Par rapport à l'année précédente, 8 % des jeunes en plus l'ont incluse parmi leurs cinq préoccupations principales.

L'utilisation excessive des écrans ne se classe plus qu'à la sixième place parmi les 17 à 30 ans (35 %), comme dans les éditions Radar 2022 et Radar 2023. Au cours des deux années précédentes, cette thématique avait toutefois progressé jusqu'à la troisième position.

5 ENSEIGNANTS

Comme l'année précédente, l'utilisation excessive (65 %), les contenus inadaptés à l'âge (58 %) et la désinformation (45 %) constituent, selon les enseignants interrogés, les sujets qui suscitent le plus d'inquiétudes.

6 CONCLUSIONS

Sur le long terme, le temps d'écran demeure la préoccupation la plus fréquemment citée, occupant constamment la 1^{re} position dans les différentes éditions du BEE SECURE Radar parmi les adultes.

La **désinformation gagne, quant à elle, en importance** de manière transversale, touchant l'ensemble des groupes interrogés – jeunes comme parents. À l'inverse, la thématique du **cyberharcèlement connaît une légère baisse** de priorité, aussi bien dans les résultats actuels que dans l'analyse rétrospective. Elle reste toutefois bien ancrée dans le Top 5 des préoccupations.

La comparaison entre les jeunes et les parents met en évidence des différences notables dans le classement des thématiques jugées prioritaires.

Ainsi, le CSAM (*Child Sexual Abuse Material*) occupe la 2^e place parmi les préoccupations des jeunes, alors qu'il n'apparaît pas dans le Top 5 des parents. Il est cité par seulement 13 % des parents de jeunes âgés de 12 à 16 ans et par 12 % de ceux d'enfants de 3 à 11 ans.

Chez les jeunes, les autres thèmes dominants dans le Top 5 sont la **cybercriminalité**, le **cyberharcèlement** et la **protection des données**.



4.2 Expériences avec les risques et les dangers

Dans un environnement numérique en constante évolution, il est essentiel de comprendre les défis auxquels les jeunes sont confrontés en ligne. Afin d'évaluer l'ampleur des comportements à risque sur Internet, des enquêtes menées auprès des parents et des jeunes visent à déterminer la fréquence à laquelle eux-mêmes ou leurs pairs ont été exposés à des situations potentiellement risquées. Les résultats obtenus permettent de dresser un aperçu des tendances actuelles et de mieux cerner l'étendue des risques numériques auxquels les jeunes sont exposés au Luxembourg.

Des thématiques récurrentes telles que le cyberharcèlement, la pornographie ou encore le sexting font régulièrement l'objet de ces enquêtes. Cette année, des nouvelles questions ont été introduites sur l'exposition à des contenus haineux ciblant des groupes spécifiques, afin de mieux observer l'évolution de ces phénomènes et d'enrichir la compréhension globale des dynamiques de risque en ligne.

4.2.1. Cyberharcèlement

Le cyberharcèlement désigne une situation dans laquelle un enfant est harcelé, moqué ou intimidé par un ou plusieurs autres enfants, voire par des adultes, à travers des technologies en ligne.

Ce harcèlement peut s'accompagner de violences psychologiques et peut être intentionnel ou non (Stoilova et al., 2023).

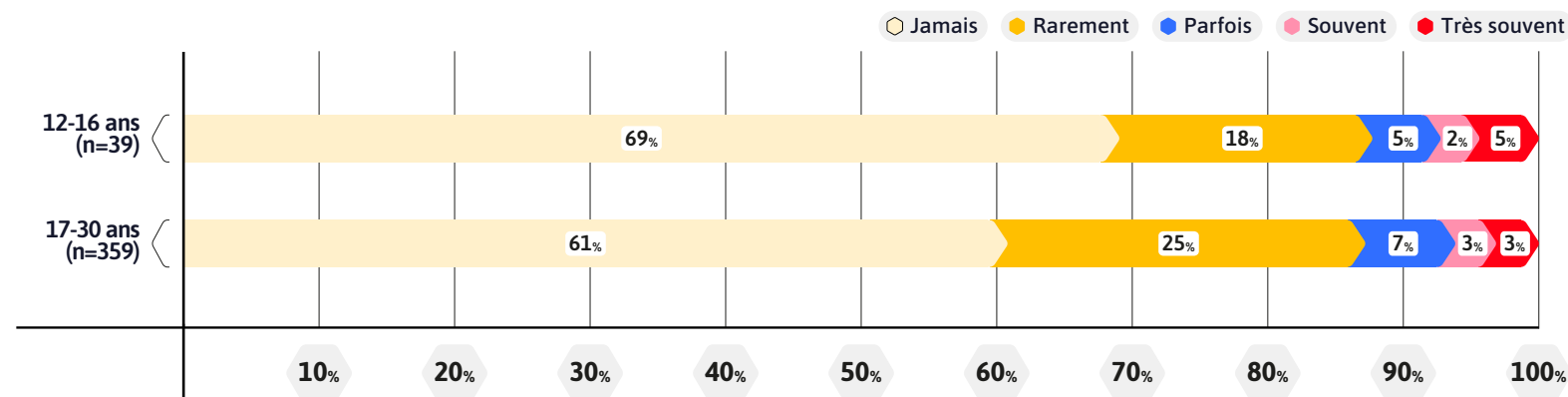


Figure 10. JEUNES - Combien de fois est-il arrivé que tu as été victime de cyberharcèlement (p.ex. insultes, menaces, harcèlement en ligne sur une période prolongée) ?



Les données recueillies dans le cadre de l'enquête BEE SECURE Radar 2026 mettent en évidence une tendance similaire à celle observée l'année précédente. Parmi les 39 jeunes âgés de 12 à 16 ans, 30 % déclarent avoir déjà été victimes de cyberharcèlement, dont 34 % au cours des 12 derniers mois. Cela correspond à environ 11 % de l'ensemble des jeunes ayant vécu une situation de cyberharcèlement durant l'année écoulée. Sur une période de deux ans, 16 % des jeunes indiquent avoir été ciblés au moins une fois.



Du côté des parents - sur les 289 répondants - 24 % affirment que leur enfant âgé de 12 à 16 ans a déjà été victime de cyberharcèlement. Parmi eux, 29 % rapportent un cas survenu au cours des 12 derniers mois, ce qui équivaut à environ 7 % de l'ensemble des parents. Comme pour les jeunes, 16 % des parents déclarent un cas sur une période de deux ans.

Dans l'ensemble, les réponses des parents et des jeunes indiquent qu'environ **un jeune sur dix (10 %)** âgé de 12 à 16 ans a été exposé à une situation de **cyberharcèlement au cours de l'année écoulée**. Les résultats sont globalement stables et comparables à ceux du BEE SECUR Radar de l'année précédente.

Dans le cadre d'une enquête représentative menée en 2024 auprès de 1 732 jeunes âgés de 12 à 29 ans au Luxembourg, 16,4 % déclarent avoir été victimes de harcèlement en ligne au moins une fois au cours de l'année écoulée.

(OEJQS, 2025)



4.2.2. Pornographie

La « pornographie », dans le contexte en ligne, désigne un contenu dépourvu de valeur artistique, représentant des actes sexuels ou des

personnes nues dans le but de provoquer une excitation sexuelle (Stoilova et al., 2023).

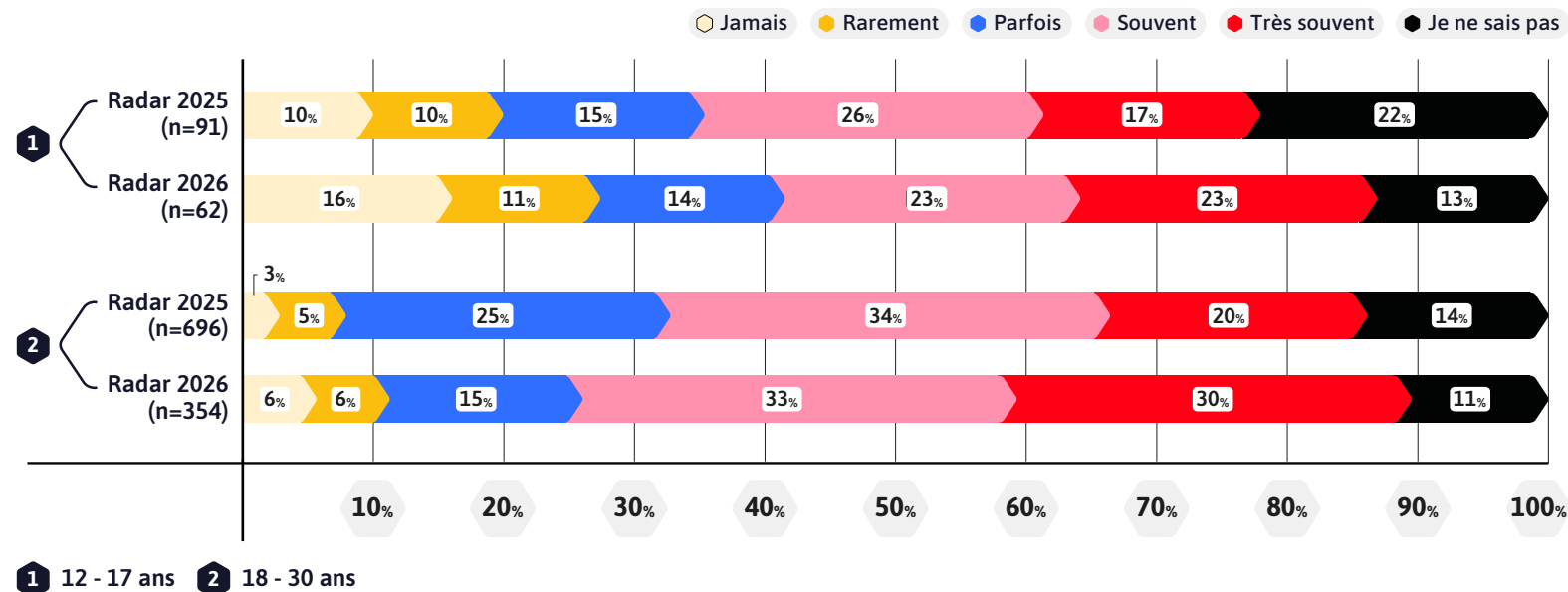


Figure 11. JEUNES - Selon toi, à quelle fréquence les jeunes de ton âge utilisent-ils des plateformes qui proposent du contenu pornographique ?

Étant donné que les plateformes pornographiques sont officiellement réservées à un public de 18 ans et plus, les réponses ont été analysées en distinguant deux groupes d'âge : les mineurs (moins de 18 ans) et les jeunes adultes (18 à 30 ans). La répartition globale des réponses demeure proche de celle de l'an dernier (BEE SECURE Radar 2025). Cependant, une hausse notable de la réponse « très souvent » est constatée concernant la fréquence perçue d'utilisation de plateformes pornographiques par les pairs, par rapport à l'année précédente.

Chez les **12 à 17 ans**, **60 %** estiment que **leurs pairs** consultent **au moins parfois des contenus pornographiques**. Ce chiffre atteint **78 % chez les 18 à 30 ans**. Dans ce dernier groupe, la part des réponses « très souvent » s'élève à **30 %**, soit une hausse de **10 %** par rapport à l'année précédente.

Une évolution plus modérée est observée chez les plus jeunes : **23 %** des 12 à 17 ans ont choisi « très souvent », contre **17 %** l'année précédente. Cette tendance doit être interprétée avec prudence, compte tenu de la taille réduite de l'échantillon pour ce groupe (n=62).

4.2.3. Sexting

Aux fins de la présente analyse, le sexting est défini comme « le partage d'images, de vidéos ou de messages à caractère sexuellement explicite par des moyens électroniques [traduction libre] » (Madigan et al., 2018). Les enfants et les jeunes ont aujourd'hui un accès plus précoce que les générations précédentes à des contenus intimes ou sexualisés – textes, photos ou vidéos – via les médias numériques.

Selon une enquête représentative menée en 2025 en Allemagne sur les expériences des mineurs en matière de sexting et de pornographie, 31 % des enfants et adolescents âgés de 11 à 17 ans ont déjà reçu un message de sexting (Landesanstalt für Medien NRW, 2025).

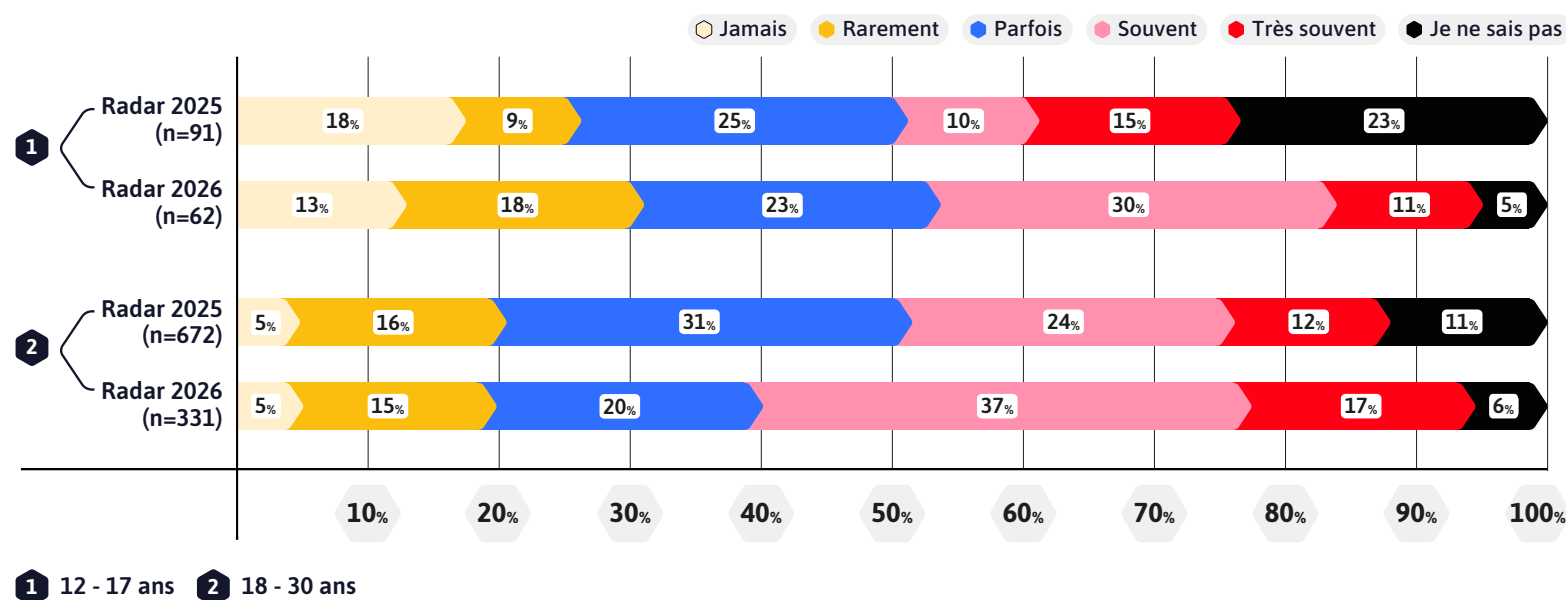


Figure 12. JEUNES - Selon toi, à quelle fréquence les jeunes de ton âge, envoient-ils des photos ou vidéos intimes d'eux-mêmes à une autre personne ?

Les présents résultats mettent en évidence une évolution notable dans la manière dont les jeunes perçoivent la fréquence du sexting parmi leurs pairs.

Chez les jeunes de **12 à 17 ans**, seuls **13 % estiment que leurs camarades n'envoient jamais de photos ou vidéos intimes** à d'autres personnes (BEE SECURE Radar 2025 : 18 %). Cette proportion reste faible et témoigne d'une normalisation progressive de la pratique.

Chez les jeunes adultes de **18 à 30 ans**, la perception est encore plus marquée : à **peine 5 % estiment que leurs pairs ne s'adonnent jamais à cette pratique**, un chiffre identique à celui de l'année précédente.

La tendance se reflète également dans les réponses les plus fréquentes : l'option « souvent » a été choisie davantage qu'en 2025, aussi bien chez les 12 à 17 ans (+20 %) que chez les 18 à 30 ans (+13 %). Chez ces derniers, la réponse « très souvent » enregistre également une hausse de 5 %.

Au total, **64 % des jeunes de 12 à 17 ans** estiment que **leurs pairs envoient au moins parfois des images intimes** (BEE SECURE Radar 2025 : 50 %). Chez les **18 à 30 ans**, cette perception atteint **74 %** (BEE SECURE Radar 2025 : 67 %).

La réception de contenus intimes est également perçue comme courante : 67 % des 12 à 17 ans affirment en recevoir au moins parfois, soit une augmentation notable par rapport à l'année précédente (54 %).

4.2.4. Contenus haineux en ligne

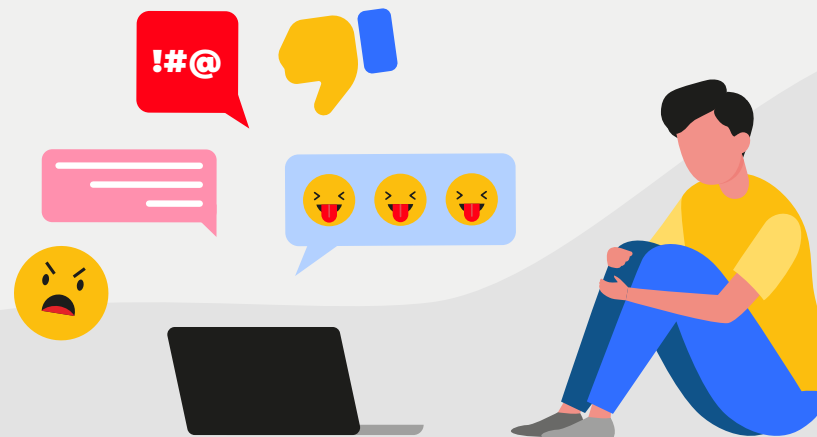


Selon les résultats de l'enquête « JIM » menée en 2025, 64 % des jeunes âgés de 12 à 19 ans déclarent avoir été confrontés à des commentaires injurieux en ligne, contre 57 % en 2024 (Feierabend et al., 2025a).

L'un des moyens principaux par lesquels BEE SECURE identifie certaines tendances liées aux contenus haineux au Luxembourg est le suivi des signalements reçus via la BEE SECURE Stoplevel (voir chapitre III). Le racisme, le révisionnisme ainsi que d'autres formes de discrimination sont punissables selon la loi du 19 juillet 1997¹¹, et les contenus en ligne relevant de ces catégories peuvent être signalés sur la plateforme.

Ce que l'on qualifie aujourd'hui de discours de haine (*hate speech*) se caractérise par des propos dégradants, discriminatoires ou déshumanisants, susceptibles d'inciter à la haine ou à la violence envers des personnes ou des groupes en raison de leur origine, de leur religion, de leur orientation sexuelle, de leur identité de genre ou de toute autre appartenance. Toutefois, la haine en ligne ne s'exprime pas uniquement par des messages textuels : elle peut également se manifester à travers des images, des vidéos, des mèmes ou d'autres formes de contenus visuels (Loi du 19 juillet 1997 Art. 457.3.-).

¹¹ <https://legilux.public.lu/eli/etat/leg/loi/1997/07/19/n1/jo>



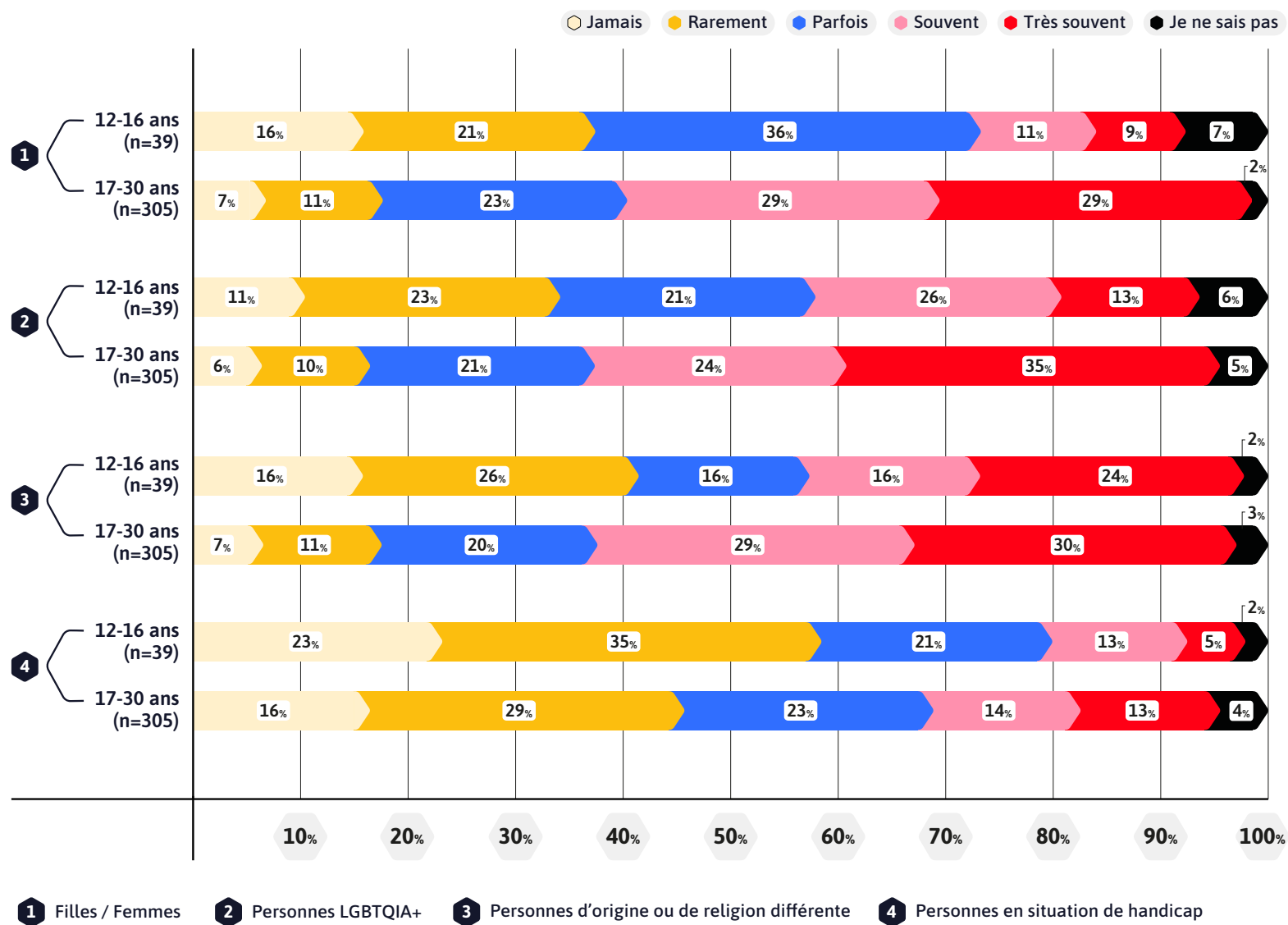


Figure 13. JEUNES - Au cours des 12 derniers mois, à quelle fréquence as-tu vu sur Internet des contenus exprimant de la haine ou du mépris envers certains groupes ?

La figure 13 présente les évaluations subjectives des jeunes interrogés concernant la fréquence à laquelle ils sont exposés à certains contenus haineux en ligne.

Haine envers les filles et les femmes : 81 % des jeunes de 17 à 30 ans déclarent avoir déjà rencontré de tels contenus au moins parfois. Près d'un tiers indique les voir « souvent », un autre tiers « très souvent ». Seuls 7 % affirment n'en avoir jamais été exposés.

Haine envers les personnes LGBTQIA+ : 80 % déclarent avoir rencontré de tels contenus au moins parfois. 24 % les voient « souvent », 35 % « très souvent », tandis que seulement 6 % n'y ont jamais été confrontés.

Haine liée à l'origine ou à la religion : 79 % disent avoir observé sur Internet des contenus haineux envers des personnes en raison de leur origine ou de leur religion, dont 29 % « souvent » et « 30 % « très souvent ». 7 % ne les ont jamais rencontrés.

Haine envers les personnes en situation de handicap : la moitié des 17 à 30 ans déclarent y avoir été exposés au moins parfois, 14 % indiquent « souvent » et 13 % « très souvent ». 16 % disent n'en avoir jamais vu.

Chez les 12 à 16 ans, les fréquences déclarées sont plus faibles, mais ces chiffres doivent être interprétés avec prudence, car cette tranche d'âge ne compte que 39 répondants dans l'échantillon.

Les plateformes les plus fréquemment citées pour l'exposition à ces types de contenus sont *Instagram* et *TikTok*, suivies à distance par *Facebook* et *YouTube*.



Selon une étude publiée par l'organisation *HateAid* en 2024, la haine en ligne contribue au retrait progressif de certaines personnes des espaces de débat démocratique. Elle touche de manière disproportionnée les jeunes femmes, les personnes issues de l'immigration, ainsi que les personnes homosexuelles ou bisexuelles (Das NETTZ, 2024).

Les tendances identifiées dans le BEE SECURE Radar 2026 appellent donc à une vigilance accrue et à un suivi continu au cours des prochaines années, afin de prévenir et de réduire durablement l'impact de ces phénomènes sur les jeunes et la société dans son ensemble.

BEE SECURE a consacré une fiche thématique à la problématique du discours de haine (hate speech) : <https://www.bee-secure.lu/fr/publication/discours-de-haine-hate-speech/>.

(BEE SECURE, 2023)

4.3 Capacités de gestion des risques

Pour naviguer en toute sécurité dans un environnement numérique en constante évolution, il est essentiel de développer des compétences adaptées. Celles-ci comprennent notamment la capacité à évaluer de manière critique les nouveaux services, plateformes et applications, en identifiant à la fois les opportunités qu'ils offrent et les risques qu'ils comportent. Des compétences

solides en matière de protection des données personnelles s'avèrent également indispensables. Ces deux dimensions ont fait l'objet d'une attention particulière dans le cadre de l'enquête menée cette année. D'autres compétences relatives à l'usage des médias numériques, plus spécifiquement en lien avec l'intelligence artificielle, seront présentées dans le chapitre 6.3.

Capacités des jeunes

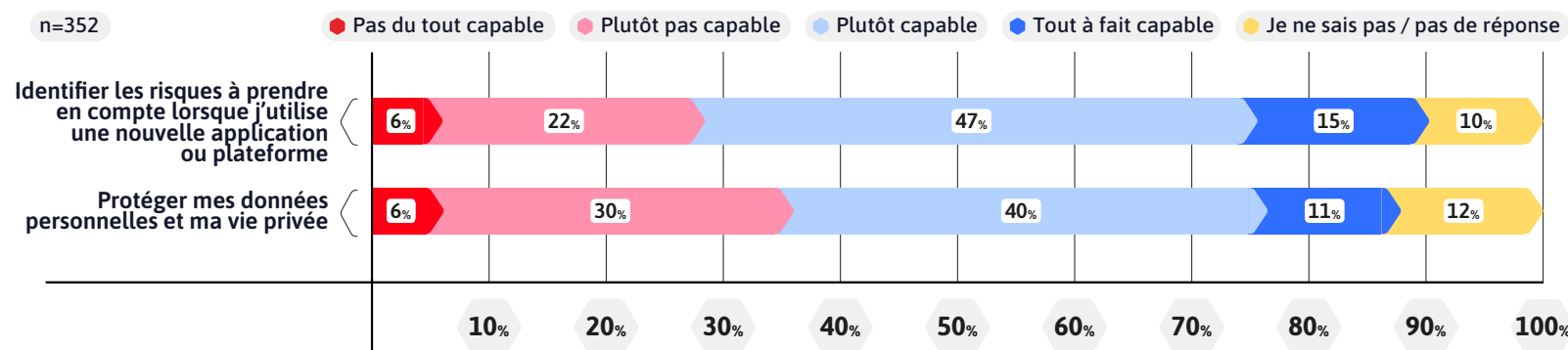


Figure 14. JEUNES (17-30 ans) - Il s'agit désormais d'évaluer tes compétences dans l'utilisation des médias numériques. Dans quelle mesure es-tu capable d'effectuer les tâches suivantes ?

Les résultats indiquent que **la majorité des jeunes** âgés de 17 à 30 ans (62 %) estiment être (plutôt) **capables d'identifier les risques associés** à une nouvelle application ou plateforme. Toutefois, plus d'un quart (28 %) déclarent ne pas vraiment posséder cette compétence (figure 14).

S'agissant de la **protection des données personnelles et de la vie privée en ligne**, plus d'un tiers des jeunes (36 %) considèrent ne pas être en mesure d'assurer cette protection, tandis qu'environ la moitié

(51 %) se jugent compétents dans ce domaine. Cette question avait déjà été posée l'année précédente, et les différences sont notables : dans le BEE SECURE Radar 2025, 80 % des 17 à 30 ans déclaraient se sentir au moins « plutôt capables », contre seulement 17 % qui estimaient ne pas disposer de cette compétence. Ainsi, **la proportion a diminué de 30 %** par rapport à l'année précédente.

En ce qui concerne les compétences médiatiques techniques des enfants de 6 à 13 ans en Allemagne, c'est dans le domaine de la protection des données qu'ils se sentent le moins à l'aise : seuls 16 % déclarent bien maîtriser les paramètres liés à la vie privée et à la protection des données. La majorité ne le fait en réalité jamais (68 %).

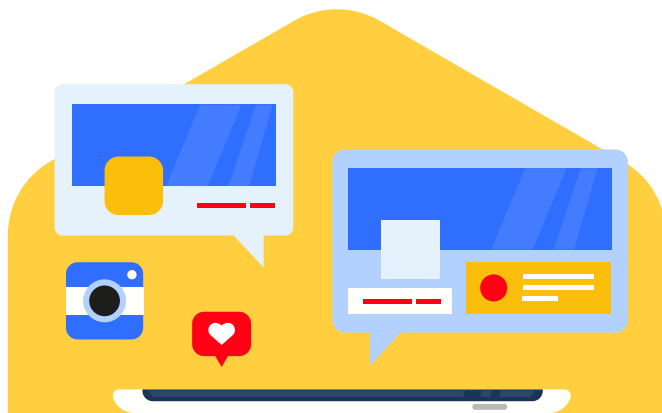
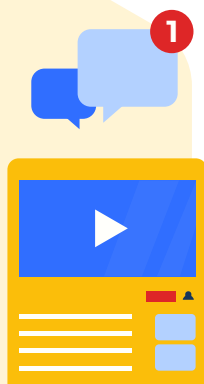
(Feierabend et al., 2025b)

Capacités des parents

Une diminution comparable – bien que moins marquée – est également observée cette année parmi les parents, en ce qui concerne leur propre capacité à **protéger leurs données et leur vie privée** : alors qu'ils étaient 82 % l'année précédente à se considérer au moins « plutôt compétents », ils ne sont plus que 71 % en 2026. Parallèlement, la proportion de ceux qui ne se sentent pas capables passe de 15 % à 22 %.

Il s'agit d'une tendance intéressante, dont les causes restent difficiles à déterminer avec certitude à ce stade. Il convient toutefois de souligner que la thématique de la protection des données, en tant que source de préoccupation, n'a pas enregistré de variations significatives ces dernières années, ni même par rapport à l'année précédente, selon l'analyse des « TOP 5 préoccupations » sur le long terme.

La nouvelle question introduite cette année, portant sur la **capacité à évaluer les risques liés à l'utilisation d'une nouvelle plateforme**, a également été posée aux parents. Tout comme les jeunes de 17-30 ans, une majorité des parents (73 %) déclarent se sentir capables d'évaluer ces risques, tandis que 20 % estiment ne pas en avoir la capacité.



5. Règles et mesures des parents (*parenting*)



Les parents et tuteurs jouent un rôle central dans l'accompagnement des enfants et des jeunes au sein d'une société de plus en plus numérisée. Cet accompagnement englobe notamment :

- la discussion autour des opportunités et des risques liés au numérique (smartphones, réseaux sociaux, jeux en ligne, etc.) ;
- la mise en place ou la négociation de règles adaptées à l'âge de l'enfant ;
- ainsi que l'utilisation réfléchie de solutions techniques telles que les outils de contrôle parental.

Mais dans quelle mesure ces recommandations sont-elles réellement mises en pratique au sein des familles ? Combien de parents abordent les risques liés à Internet avec leurs enfants ? Et quels sont les thèmes les plus fréquemment évoqués ?



62 % des parents d'enfants âgés de 3 à 11 ans, ainsi que la **quasi-totalité des parents de jeunes de 12 à 16 ans (97 %)**, déclarent avoir **déjà abordé avec leur enfant les risques** liés à l'utilisation d'Internet. Une analyse plus détaillée

selon les tranches d'âge met en évidence une progression nette :

- 3 à 5 ans : 39 % ;
- 6 à 7 ans : 72 % ;
- 8 à 10 ans : 81 % ;
- 11 à 13 ans : 98 % des parents déclarent avoir eu ce type de conversation.

Dans une autre question, les parents ont été interrogés sur les thèmes qu'ils avaient abordés avec leur enfant. Les parents avaient la possibilité de sélectionner plusieurs thématiques parmi une liste proposée, en cochant tous les sujets abordés avec leur enfant. Ils pouvaient également ajouter librement d'autres thèmes le cas échéant.

5.1 Risques d'Internet : en parler avec les enfants

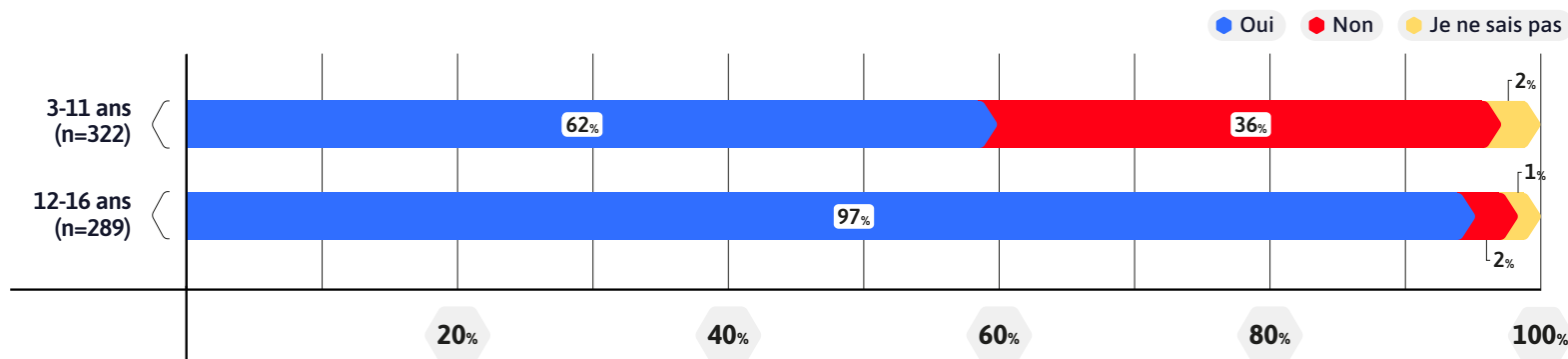


Figure 15. PARENTS - Avez-vous déjà discuté avec votre enfant des risques liés à l'utilisation d'Internet ?

La figure 16 présente les thématiques les plus fréquemment évoquées par les parents, selon les deux principales catégories d'âge.

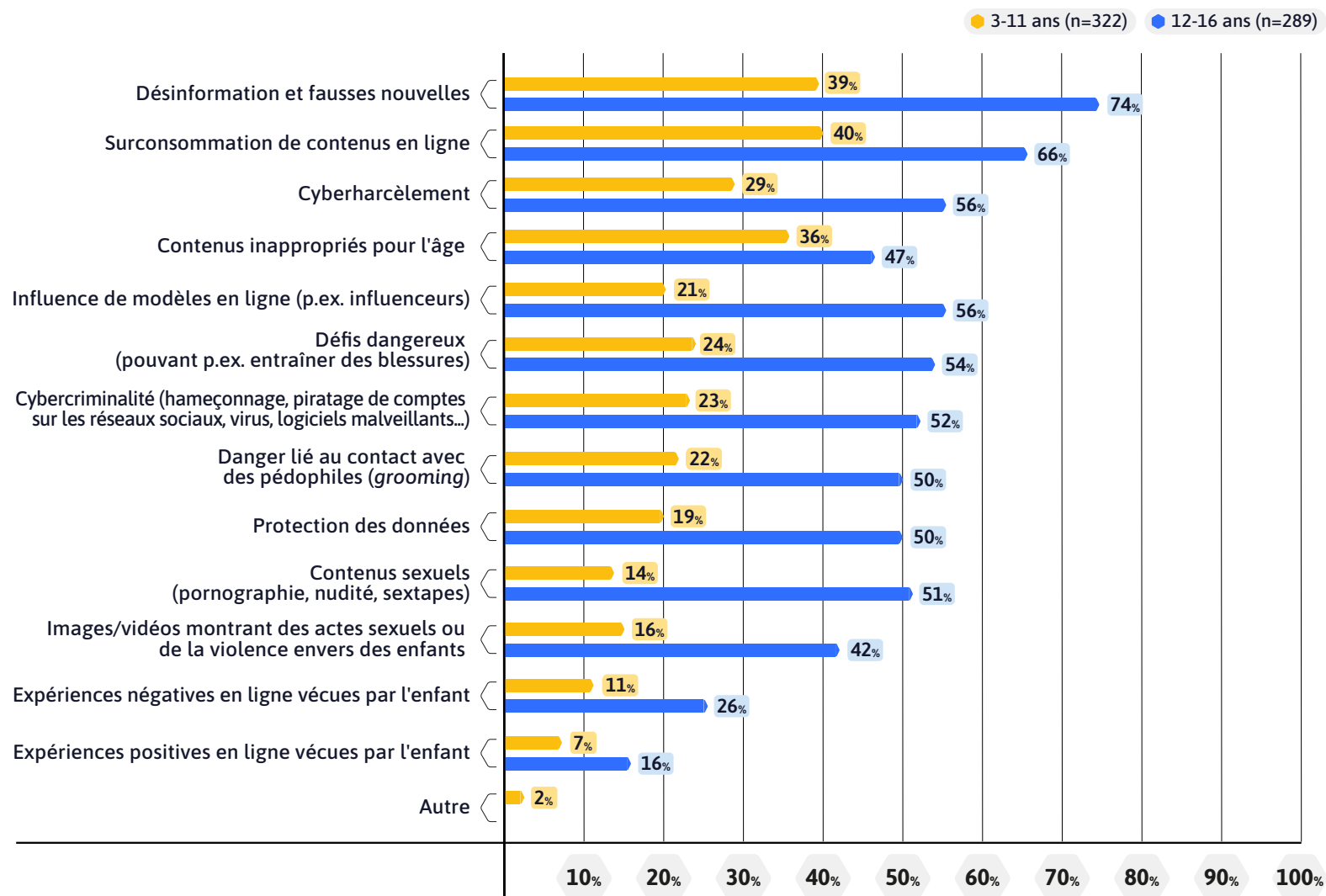


Figure 16. PARENTS - Parmi les risques/thèmes suivants, lesquels avez-vous déjà abordés avec votre enfant (en tant que parents) ?

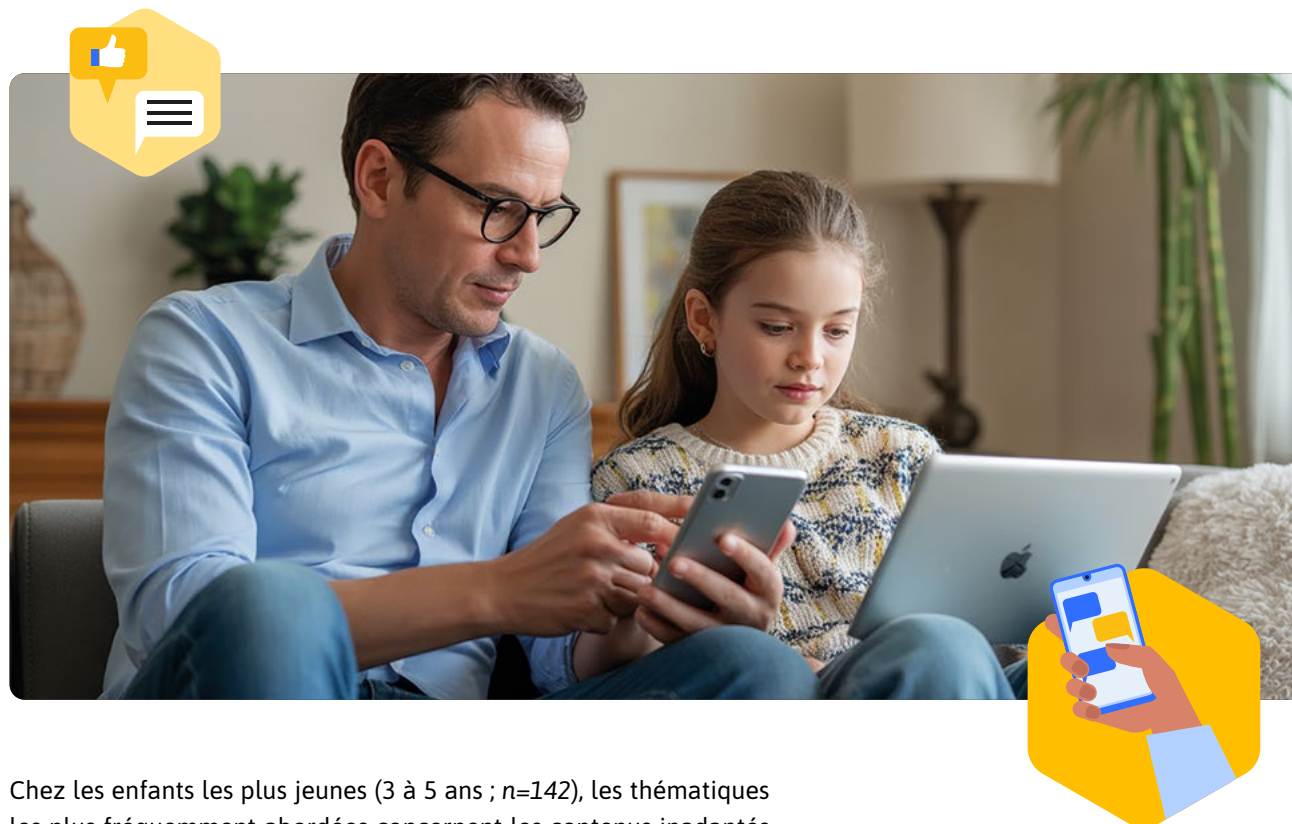
Il apparaît que tous les sujets proposés sont abordés plus fréquemment par les parents d'enfants âgés de 12 à 16 ans que par ceux d'enfants de 3 à 11 ans.

Toutes catégories confondues, les sujets les plus souvent mentionnés sont la désinformation et l'usage excessif des écrans. De manière générale, plus l'enfant est âgé, plus la variété des sujets abordés est importante. Ainsi, la question de la pornographie ou des contenus à caractère sexuel a été discutée par 51 % des parents de jeunes âgés de 12 à 16 ans.

3 - 5 ans (n total = 142)	4%
6 - 7 ans (n total = 72)	14%
8 - 10 ans (n total = 83)	24%
11 - 13 ans (n total = 146)	46%
14 - 16 ans (n total = 168)	54%

Figure 17. PARENTS – Sujet des « contenus sexuels » (tel que la pornographie) déjà abordé avec l'enfant.

S'agissant du thème des contenus sexuels (pornographie, nudité, sextapes), les résultats révèlent une progression marquée selon l'âge des enfants : 4 % des parents d'enfants âgés de 3 à 5 ans, 14 % de ceux ayant des enfants de 6 à 7 ans, 24 % pour les 8 à 10 ans, 46 % pour les 11 à 13 ans et 54 % des parents d'enfants de 14 à 16 ans déclarent avoir abordé ce sujet avec leur enfant. La tendance est donc claire : environ la moitié des parents évoquent la pornographie avec leur enfant lorsqu'il atteint l'âge de 14 à 16 ans.



Chez les enfants les plus jeunes (3 à 5 ans ; n=142), les thématiques les plus fréquemment abordées concernent les contenus inadaptés à l'âge (19 %), la surconsommation de contenus en ligne (19 %), ainsi que la désinformation (16 %).

De manière générale, aucun thème n'est abordé de manière systématique par l'ensemble des parents. Fait notable : les deux thématiques les plus générales – les expériences positives et les expériences négatives vécues en ligne – comptent parmi les sujets les moins fréquemment évoqués.

Quoi qu'il en soit, le fait que les parents manifestent de manière proactive un intérêt pour la vie numérique de leurs enfants apparaît, au regard des tendances observées, comme un levier essentiel à soutenir et à renforcer activement.

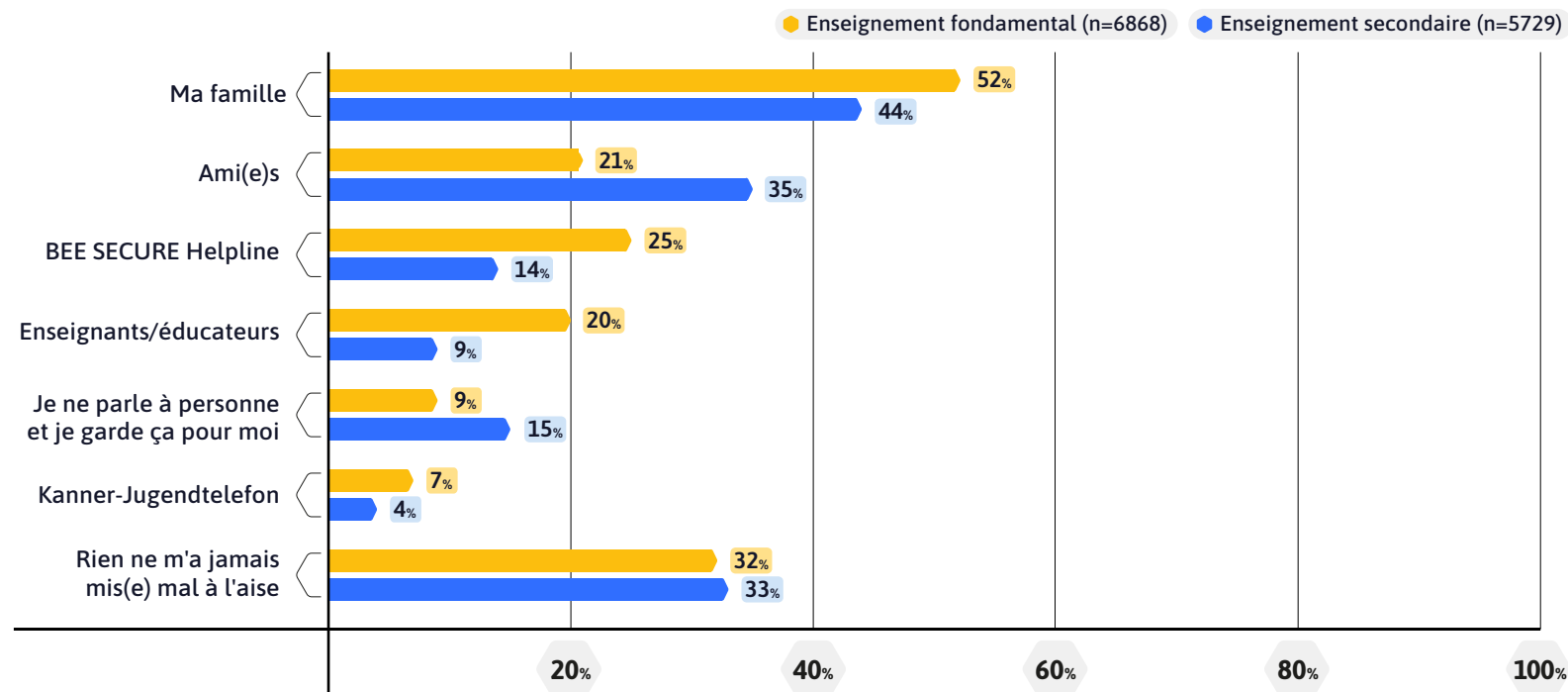


Figure 18. ÉLÈVES - Quand je me sentais mal à l'aise par rapport à quelque chose que j'ai vu sur Internet, j'ai parlé à...

Comme le montre la figure 18, environ la moitié des élèves de l'enseignement fondamental et secondaire déclarent qu'ils parleraient à leur famille en cas de mauvaise expérience en ligne.

Environ un enfant sur dix indique qu'il n'en parlerait à personne. Cela souligne **l'importance que peut avoir l'intérêt proactif des parents** pour les expériences réelles de leurs enfants sur Internet.

5.2 Règles et mesures à la maison



Comme lors des éditions précédentes, les parents ont également été interrogés sur la mise en place de règles et de mesures relatives à l'utilisation du numérique (voir figure 19 et figure 20).



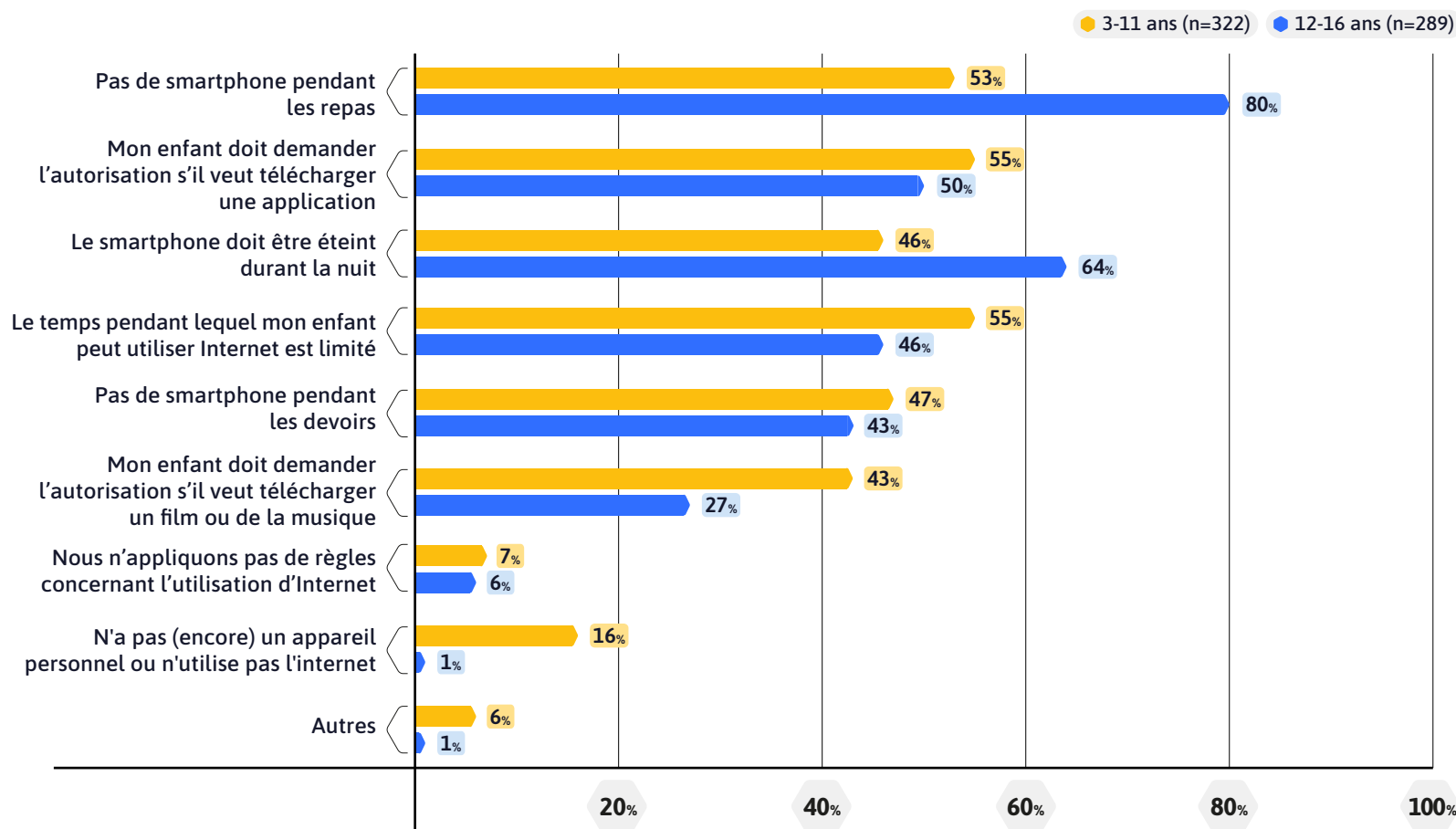


Figure 19. PARENTS - Quelles sont, parmi les règles suivantes, celles appliquées à votre domicile concernant l'utilisation d'Internet par votre enfant ? Veuillez indiquer toutes les règles applicables à votre ménage.

De manière générale, aucune évolution majeure concernant les règles appliquées à domicile n'a été constatée au fil des années.



Lors des interviews menées avec les enfants, **149 participants âgés de 7 à 13 ans** ont été interrogés sur les règles encadrant l'utilisation du smartphone et

d'Internet à la maison. Parmi eux, **83 % déclarent que des règles existent au sein de leur foyer**. À l'inverse, 11 % indiquent l'absence de règles, tandis que 6 % ne savaient pas répondre ou n'étaient pas concernés, faute d'accès à Internet ou de possession d'un smartphone.

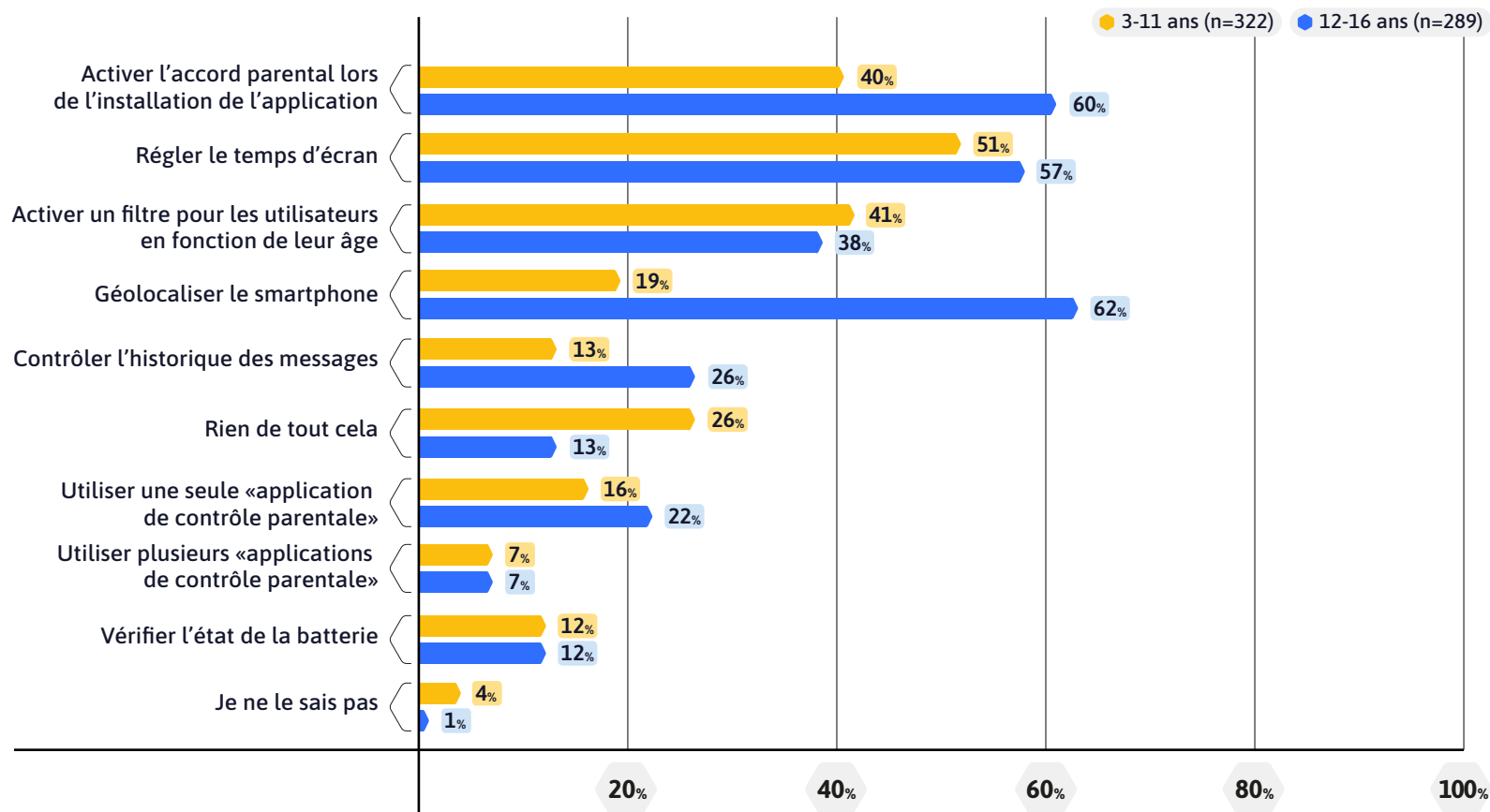


Figure 20. PARENTS - Quelles actions avez-vous déjà entreprises pour contrôler l'activité de votre enfant ?

Toutefois, en interrogeant les parents sur les actions déjà mises en place pour encadrer l'activité numérique de leur enfant, deux tendances se démarquent particulièrement chez les parents d'enfants âgés de 12 à 16 ans. Ceux-ci mentionnent désormais plus fréquemment qu'auparavant les pratiques suivantes : la limitation du

temps d'écran (BEE SECURE Radar 2022 : 51 %, BEE SECURE Radar 2026 : 57 %) et la géolocalisation du smartphone (BEE SECURE Radar 2022 : 48 %, BEE SECURE Radar 2026 : 62 %).

Par ailleurs, 16 % des parents d'enfants âgés de 3 à 11 ans et 22 % des parents de jeunes âgés de 12 à 16 ans déclarent utiliser un outil de contrôle parental.



6. Intelligence artificielle (IA)

L'**intelligence artificielle (IA)** est un terme générique désignant des technologies capables d'identifier des motifs dans les données et d'établir des prédictions à partir de ces modèles. Elle **ne « pense » pas**, mais analyse et **génère des réponses statistiquement probables**. Les chatbots sont des applications reposant souvent sur l'IA, conçues pour communiquer avec les utilisateurs en langage naturel, en s'appuyant sur des données préalablement entraînées. Ainsi, tandis que l'IA effectue des calculs complexes pour anticiper des résultats possibles, les chatbots basés sur l'IA constituent des outils spécifiques qui traduisent ces prédictions sous forme de dialogue – d'où leur surnom de « perroquets stochastiques » (Shojaee et al., 2025).

Depuis le lancement de *ChatGPT* fin 2022, le thème de l'intelligence artificielle (IA) – et plus particulièrement celui de l'IA générative – a connu un essor considérable dans le débat public et dans les usages numériques des jeunes.

Le chapitre 4 propose une vue d'ensemble des risques numériques généraux et des risques propres à l'IA, incluant notamment les chatbots comme *ChatGPT*. De manière globale, il apparaît que l'IA impacte et développe le champ des risques auxquels les enfants et les jeunes peuvent être exposés¹².

Plusieurs questions directrices ont orienté l'analyse menée dans le cadre de la présente édition du BEE SECURE Radar : Quels programmes d'IA les jeunes utilisent-ils ? À quelle fréquence et pendant combien de temps ? Quelles sont les activités concrètes réalisées à l'aide de ces outils et pour quels motifs ? Quelle perception ont-ils des chatbots ? Comment évaluent-ils les effets de leur utilisation sur leur propre bien-être ? Enfin, dans quelle mesure les jeunes (et les parents) estiment-ils bien connaître le sujet de l'IA et se sentent-ils compétents pour l'utiliser de manière responsable ?

ChatGPT a atteint un million d'utilisateurs en seulement cinq jours après son lancement, établissant ainsi un record historique en devenant l'application web à la croissance la plus rapide jamais enregistrée.

(Buchholz, 2023)

¹² Des informations complémentaires sur les risques liés à l'IA pour les enfants et les jeunes sont disponibles sur la fiche thématique de BEE SECURE (2025) consacré à ce sujet : <https://bee-secure.lu/publication/intelligence-artificielle>.

6.1 Perception de l'IA

Les personnes interrogées associent-elles l'IA à une opportunité, à un risque, ou adoptent-elles une position ambivalente ? Les résultats présentés ci-dessous proviennent des questions posées à ce sujet

pour la deuxième année consécutive, ce qui permet d'établir une comparaison avec les données de l'année précédente.

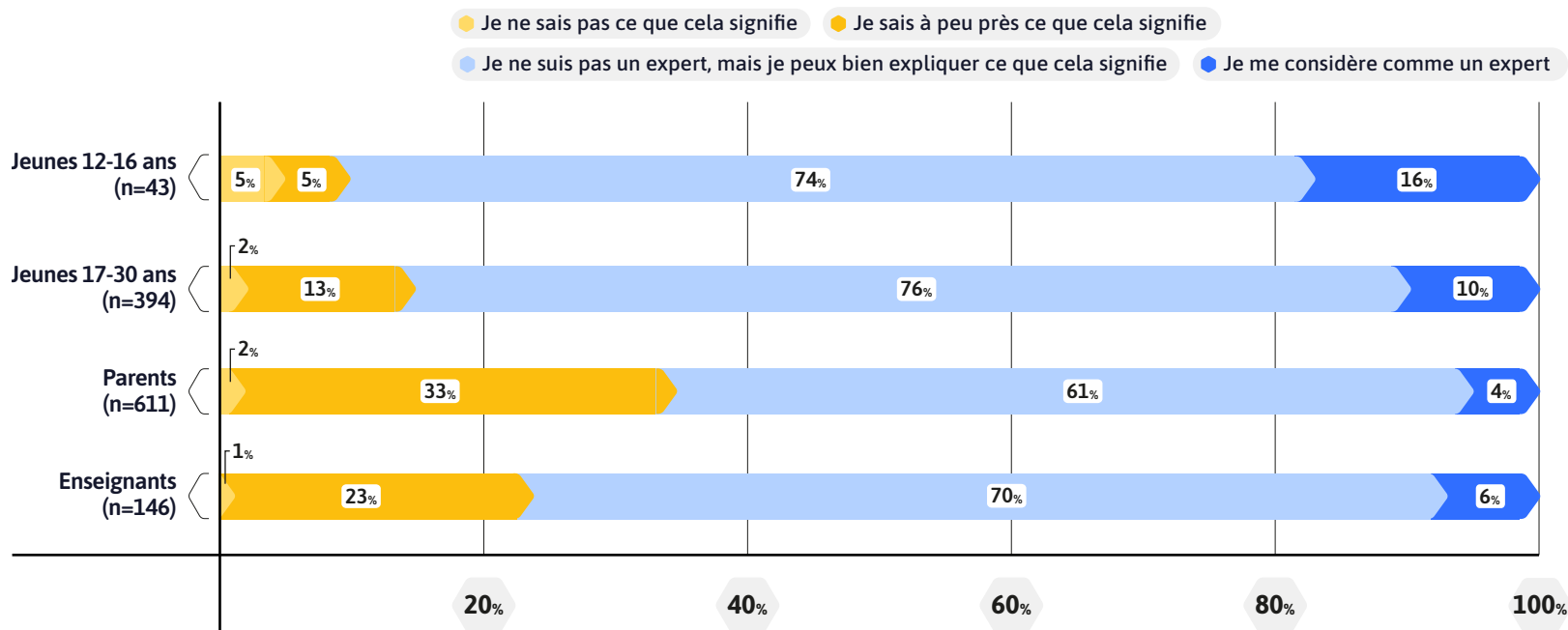


Figure 21. Dans quelle mesure êtes-vous familiarisé avec le thème de l'intelligence artificielle (IA) ?

Une évolution notable peut être observée dans les autoévaluations des parents concernant leurs connaissances sur l'IA. Dans le cadre du BEE SECURE Radar 2026, 61 % des parents se disent être en mesure

d'expliquer ce qu'est l'IA, sans toutefois se considérer comme des experts - contre 49 % lors du BEE SECURE Radar 2025, soit une hausse de 12 %.

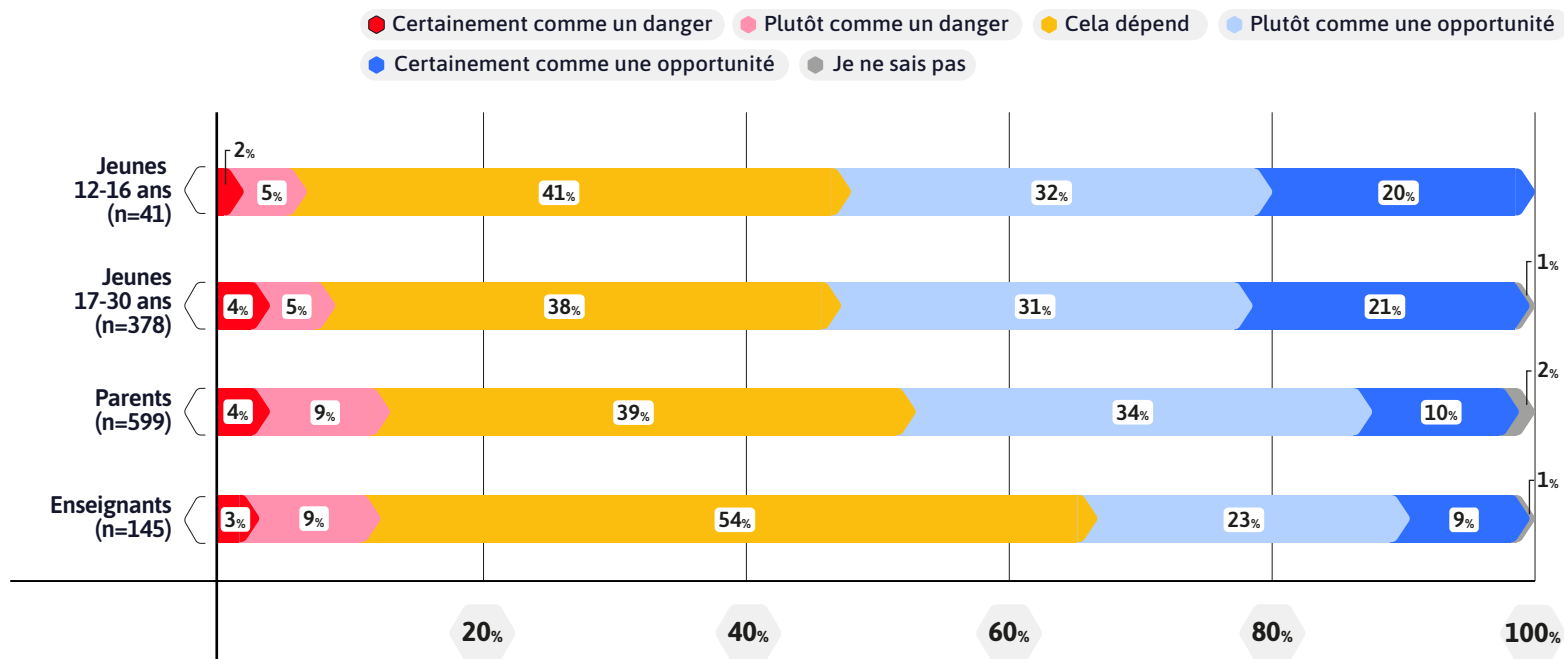


Figure 22. Comment voyez-vous l'IA pour vous personnellement ?

Dans les deux groupes d'âge de jeunes interrogés, la moitié (52 %) considèrent l'IA comme une opportunité pour eux personnellement. Chez les jeunes adultes âgés de 17 à 30 ans, l'évaluation globale de l'IA pour leur propre vie évolue de manière modérément positive par rapport à l'année précédente : 6 % de répondants supplémentaires la perçoivent comme (plutôt) une opportunité, tandis que 3 % de moins la considèrent comme (plutôt) un danger.

Du côté des parents, l'évolution est nettement plus marquée. La proportion de ceux estimant que l'IA constitue (plutôt) une opportunité pour eux-mêmes passe de 28 % à 44 %. Parallèlement, la part de ceux qui la perçoivent comme (plutôt) un danger recule de 22 % à 13 %.



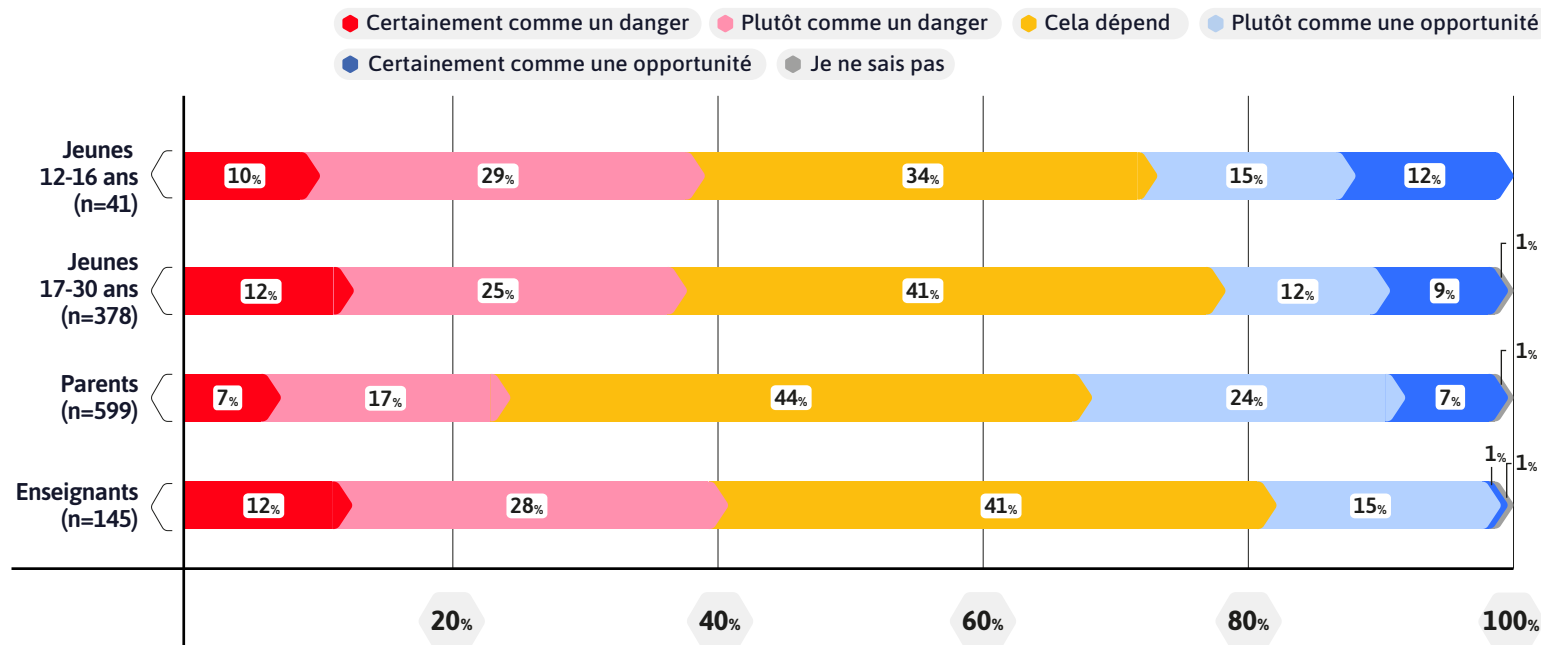


Figure 23. Comment voyez-vous l'IA pour la société dans son ensemble ?

Concernant la perception de l'impact de l'IA sur la société dans son ensemble, les résultats du BEE SECURE Radar 2026 montrent une évolution légère par rapport à l'édition précédente. Chez les jeunes âgés de 17 à 30 ans, la proportion de ceux qui considèrent l'IA comme une opportunité pour la société recule légèrement, passant de 25 % en 2025 à 21 % en 2026. Parallèlement, la part de ceux qui la perçoivent comme un danger progresse, passant de 33 % à 37 %.

Le pourcentage de jeunes adoptant une position plus nuancée, indiquant que « cela dépend », demeure stable par rapport à l'année précédente.

Ces résultats traduisent **une légère augmentation des préoccupations liées aux effets potentiels de l'IA sur la société**, en particulier chez les jeunes adultes.

En ce qui concerne les parents, la perception des conséquences de l'IA sur la société demeure relativement stable par rapport à l'année précédente. Dans le BEE SECURE Radar 2026, 24 % des parents considèrent que l'IA représente un danger pour la société, soit une baisse de 4 % par rapport au BEE SECURE Radar 2025 (28 %). À l'inverse, 31 % la perçoivent comme une opportunité (BEE SECURE Radar 2025 : 25 %). La part des répondants ayant choisi la catégorie intermédiaire - « cela dépend » - reste quasiment inchangée avec 44 %.

Ces résultats indiquent une tendance modérée vers une perception moins négative de l'IA, même si la répartition globale des opinions demeure très proche de celle observée de l'année précédente.

Et les enfants ?



Les enfants connaissent-ils le terme « intelligence artificielle (IA) » ? Et, lorsqu'ils le connaissent, comment perçoivent-ils cette notion : de manière positive, neutre ou négative ?

Selon les résultats recueillis lors des interviews avec **les enfants, 50 % d'entre eux** (n=75 de 149) déclarent **avoir déjà entendu parler de l'IA**. Parmi eux :

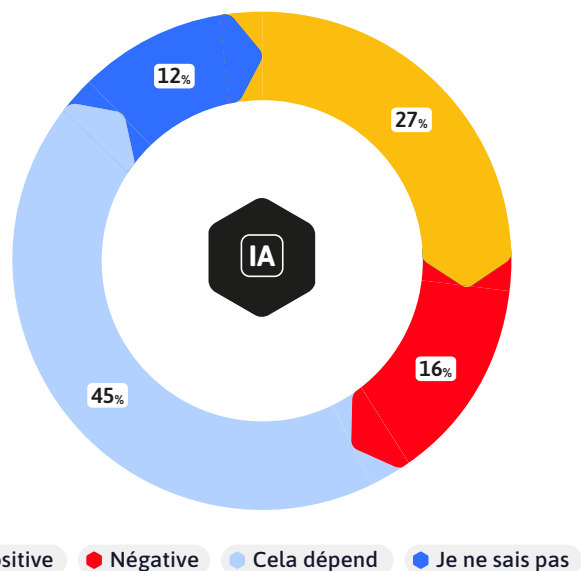


Figure 24. ENFANTS - Pour toi, l'intelligence artificielle, c'est plutôt... ? (n=75)

- 27 % associent ce terme à quelque chose de positif,
- 16 % à quelque chose de négatif,
- et près de la moitié (45 %) estiment que « cela dépend » du contexte.

À l'inverse, 49 % des 149 enfants (n=73) indiquent n'avoir jamais entendu parler de l'IA, tandis qu'une personne indique ne pas savoir.

Dans l'ensemble, 13 % de tous les enfants interrogés associent le terme IA à quelque chose de positif, et 8 % à quelque chose de négatif. Environ un quart (23 %) considèrent que l'IA peut être à la fois positive et négative.

Conclusion

Comme l'année précédente, les évaluations divergent fortement selon qu'il s'agisse de l'impact personnel ou de l'impact sociétal de l'IA. Ainsi, 52 % des jeunes âgés de 17 à 30 ans considèrent que l'IA représente une opportunité pour leur vie personnelle, contre seulement 21 % lorsqu'il est question de son impact sur la société. À l'inverse, 9 % identifient un risque pour eux-mêmes, tandis que 37 % expriment une inquiétude quant à ses effets sur la société dans son ensemble.

Ces résultats confirment une tendance déjà observée : comme l'année précédente, tous les groupes de répondants - jeunes, parents et enseignants - ont tendance à évaluer les effets de l'IA sur leur propre vie de manière plus positive que ceux perçus au niveau sociétal.

L'écart entre la perception individuelle et la perception sociétale s'est légèrement accentué par rapport à l'année précédente, traduisant **une confiance personnelle croissante**, mais également une **préoccupation persistante quant aux implications collectives de l'IA**.

6.2 Utilisation de l'IA

Comme détaillé dans le chapitre 3.2. du présent rapport, l'utilisation de chatbots tels que *ChatGPT* est désormais très répandue. Presque tous les jeunes interrogés déclarent avoir déjà utilisé des applications

d'IA de ce type : 96 % des 12 à 16 ans et 97 % des 17 à 30 ans. Environ un quart des jeunes de chaque tranche d'âge affirme en faire un usage quotidien.

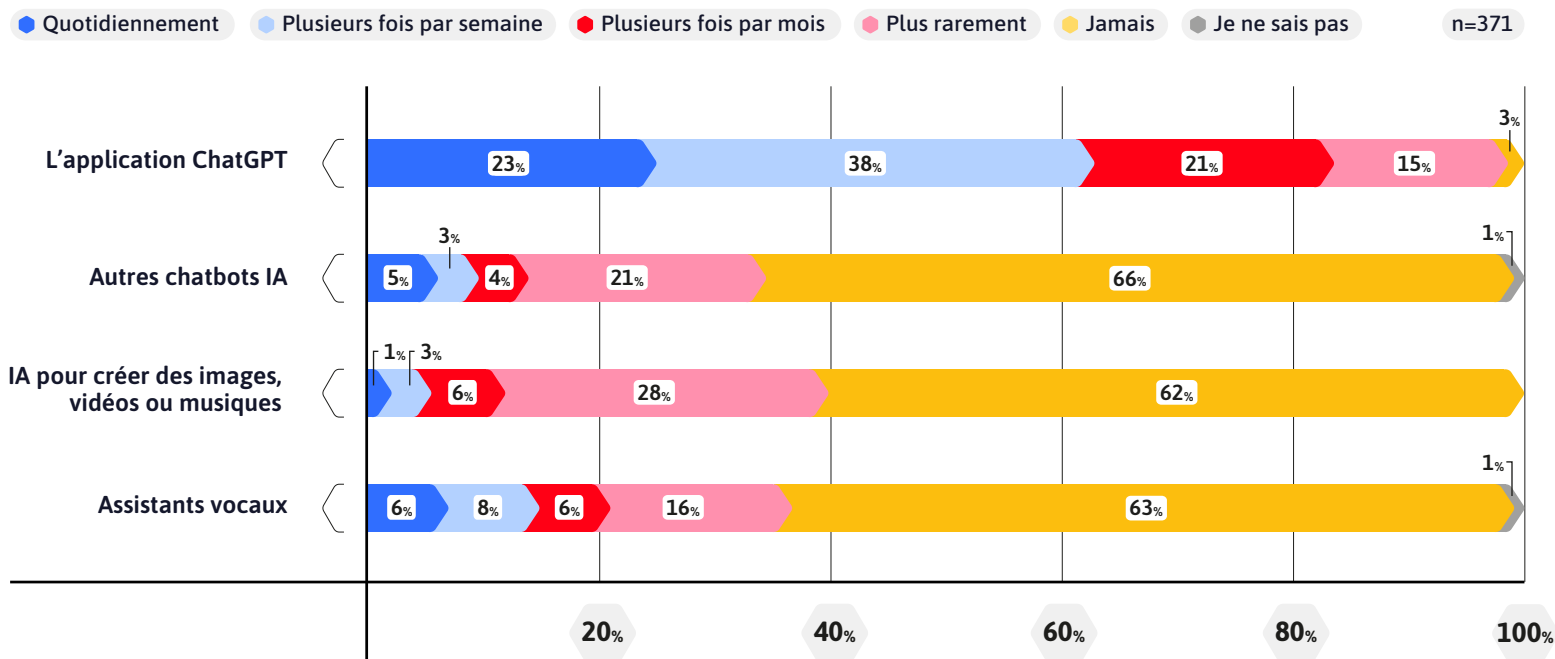


Figure 25. JEUNES (17-30 ans) - À quelle fréquence utilises-tu les applications d'IA suivantes ?

ChatGPT s'impose clairement comme le chatbot d'intelligence artificielle le plus utilisé, tant par les jeunes que par les parents. Parmi les jeunes âgés de 17 à 30 ans, **23 % déclarent utiliser *ChatGPT* quotidiennement**, tandis que seuls 3 % indiquent ne

jamais y avoir recours. En comparaison, les autres chatbots basés sur l'IA sont nettement moins utilisés, 66 % des jeunes déclarant ne jamais les utiliser.

ChatGPT est de loin l'application d'IA la plus importante pour les jeunes de 12 à 19 ans : 84 % l'ont déjà utilisée, soit une hausse de 27 % par rapport à 2024. Aujourd'hui, la moitié des jeunes utilisent ChatGPT au moins plusieurs fois par semaine. Loin derrière suivent les outils d'IA Google Gemini et Meta AI.

(Feierabend et al., 2025a)

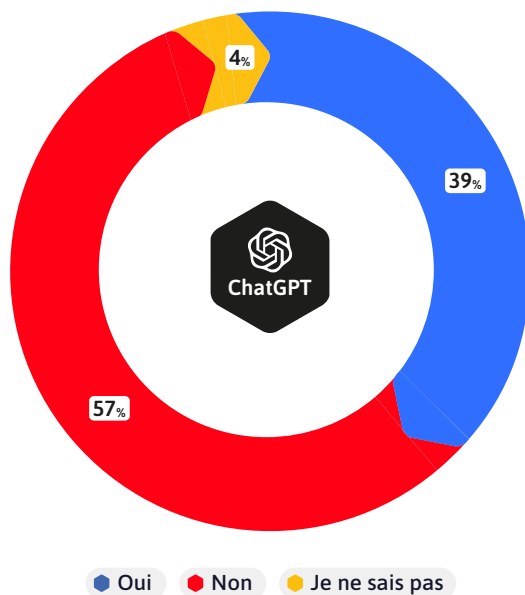
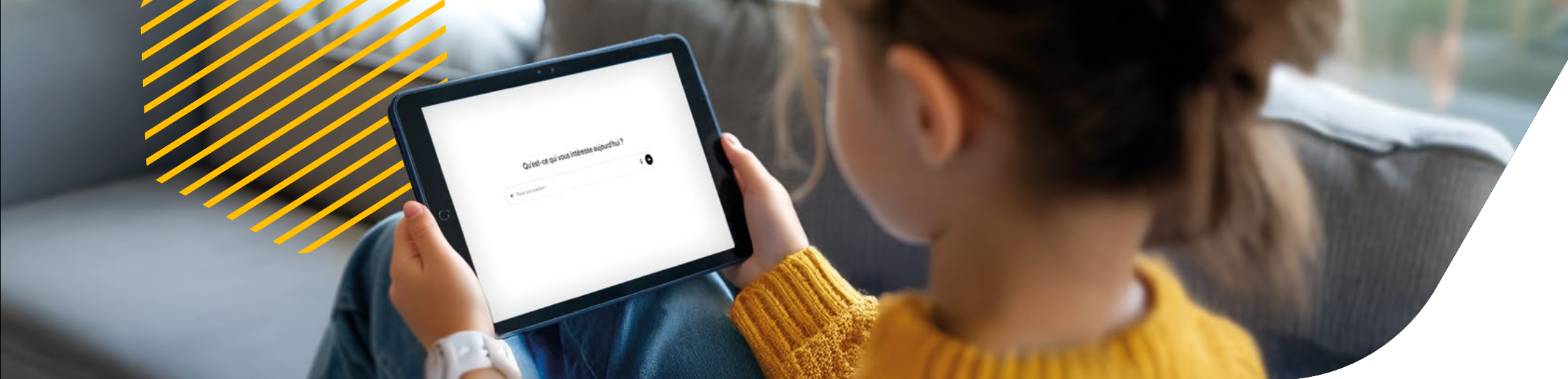


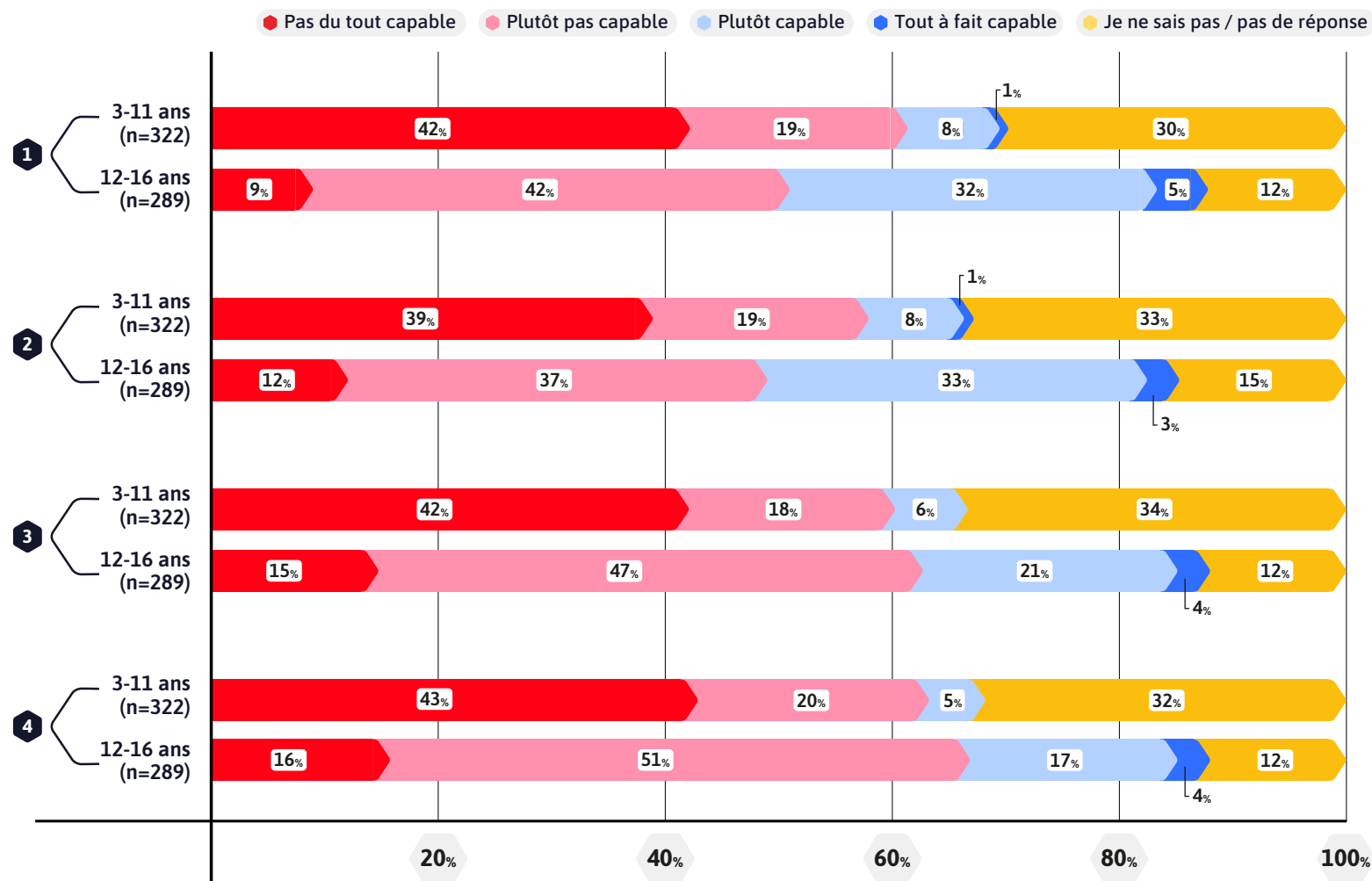
Figure 26. ENFANTS - As-tu déjà utilisé ChatGPT toi-même ? (n=149)



Parmi les enfants interrogés (n=149), un peu plus d'un tiers déclarent avoir déjà utilisé le ChatGPT (39 %), tandis que plus de la moitié (57 %) indiquent ne pas l'avoir encore utilisé.

6.3 Capacités liées à l'IA

Une question complémentaire portait sur la capacité des enfants et des jeunes à identifier si un contenu – qu'il s'agisse d'une image, d'une vidéo, d'un texte ou d'un échange en ligne – a été générée par une intelligence artificielle. La figure 27 illustre la perception qu'ont les parents de cette compétence chez leurs enfants.



- 1 Reconnaître si une image/vidéo a été générée par une IA 2 Reconnaître si vous discutez avec une personne « réelle » ou une IA (p.ex. un chatbot)
 3 Évaluer si une information générée par une IA (p.ex. par ChatGPT) est correcte 4 Reconnaître si un texte a été généré par une IA

Figure 27. PARENTS - Dans quelle mesure pensez-vous que votre enfant est capable d'effectuer les tâches suivantes ?



Les réponses des **parents de jeunes âgés de 12 à 16 ans** font apparaître plusieurs tendances notables :

- 67 % des parents estiment que leur enfant n'est pas capable d'identifier un texte généré par l'IA comme tel. En ce qui concerne les images ou vidéos, 51 % pensent que leur enfant ne serait pas en mesure non plus d'en reconnaître l'origine artificielle. Ces résultats suggèrent que, du point de vue des parents, les textes générés par l'IA sont plus difficiles à identifier que les contenus visuels.
- Près de la moitié des parents (49 %) considèrent que leur enfant ne sait pas distinguer une interaction avec un humain d'un échange avec une IA, tandis que 36 % jugent que leur enfant est capable de faire cette distinction.
- Enfin, 62 % des parents estiment que leur enfant n'est pas en mesure d'évaluer la fiabilité d'une information générée par une IA, contre 25 % qui le pensent apte à le faire.

En comparaison, les **autoévaluations des 39 jeunes âgés de 12 à 16 ans** dressent un tableau nettement plus positif :

- Seuls 18 % des jeunes déclarent ne pas être en mesure de reconnaître un texte généré par l'IA, et 12 % se sentent incapables d'identifier des images ou vidéos créées à l'aide de IA. Comme dans la perception parentale, les textes apparaissent plus difficiles à reconnaître que les contenus visuels.
- Seuls 9 % des jeunes estiment ne pas pouvoir faire la différence entre une discussion avec une IA et une conversation avec un humain, tandis que 84 % affirment être capables de distinguer les deux.
- Enfin, 27 % des jeunes déclarent ne pas être en mesure d'évaluer la véracité des contenus produits par une IA, alors que 60 % se disent capables d'en juger la fiabilité.

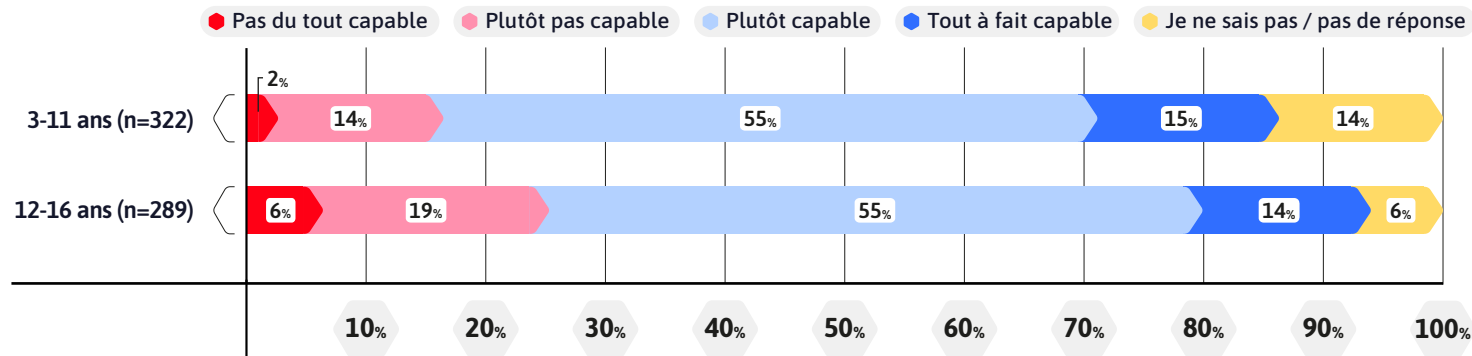


Figure 28. PARENTS - Dans quelle mesure êtes-vous capable d'aider votre enfant à apprendre à utiliser l'IA de manière sûre et responsable ?



Capacités des parents à soutenir leur enfant : 70 % des parents (dans les deux catégories d'âge) s'estiment capables d'accompagner leur enfant dans l'apprentissage d'un usage sûr et responsable de l'IA (voir figure 28).

En revanche, 25 % des parents d'enfants âgés de 12 à 16 ans et 16 % des parents d'enfants de 3 à 11 ans ne se sentent pas capables de le faire. Les autres parents ne pouvaient pas donner d'indication à ce sujet.

6.4 Motifs d'utilisation de l'IA

Pour quelles raisons ou dans quels buts les jeunes utilisent-ils l'intelligence artificielle ?

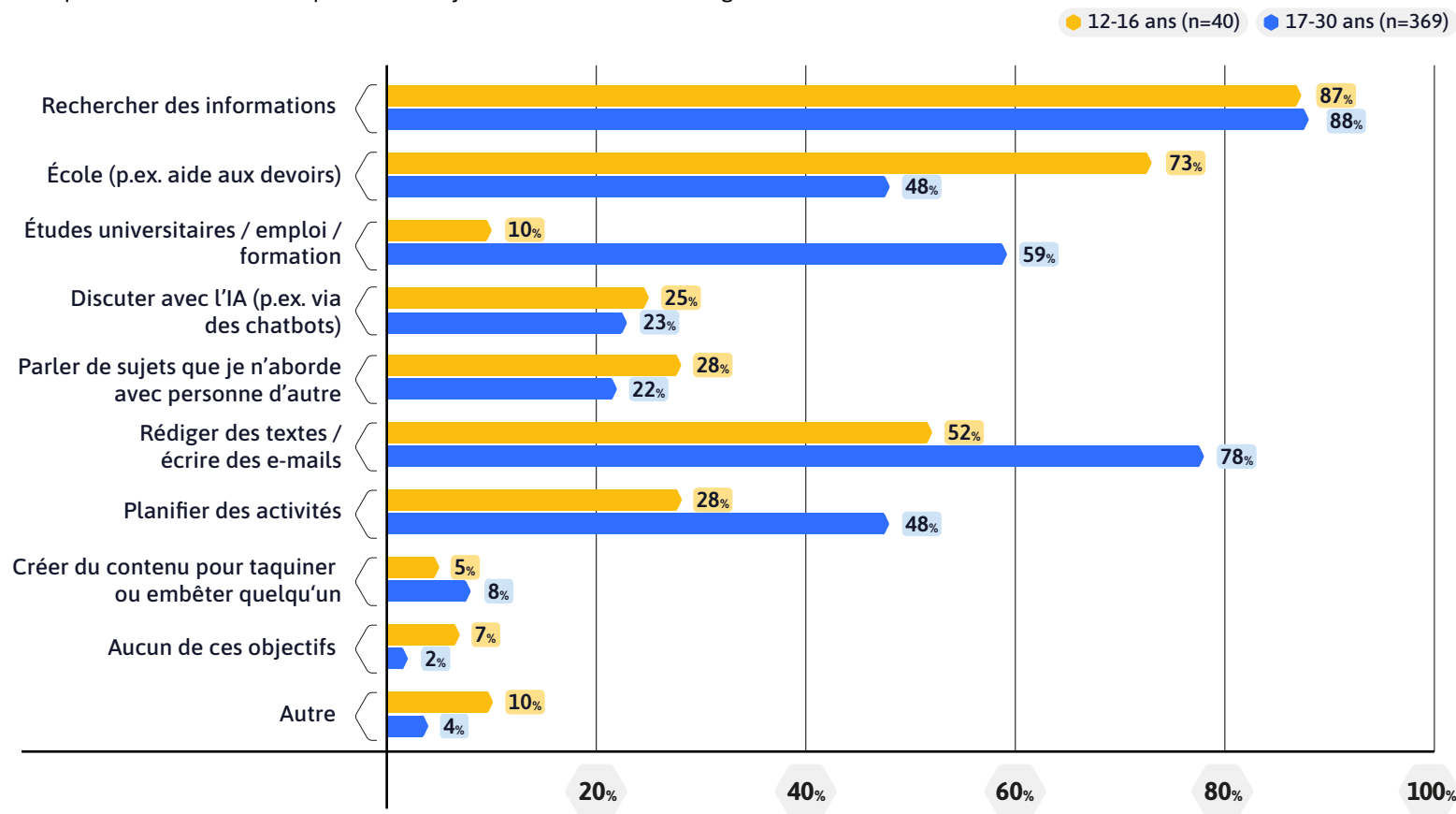


Figure 29. JEUNES - À quelles fins as-tu déjà utilisé des applications d'IA ?

Les domaines d'utilisation de l'IA les plus fréquemment mentionnés par les jeunes âgés de 17 à 30 ans concernent la recherche d'informations, la rédaction ou la révision de textes, ainsi que l'usage dans un contexte scolaire, universitaire ou professionnel.

Ces résultats montrent que l'IA est avant tout perçue comme un outil de soutien cognitif et académique, mobilisé pour faciliter l'apprentissage, améliorer la production écrite et optimiser certaines tâches intellectuelles.

Raisons de la non-utilisation de l'IA (étude allemande représentative (Algorithmen und Künstliche Intelligenz im Alltag von Jugendlichen) auprès de 610 jeunes de 14 à 17 ans) :

- Je ne possède pas les appareils nécessaires (54 %)
- Je ne fais pas confiance à ces applications (29 %)
- J'ai des inquiétudes concernant ma vie privée (22 %)
- Je ne sais pas comment ces applications fonctionnent (20 %)
- Mes parents ne me l'autorisent pas (16 %)
- Je ne sais pas quels mots-clés utiliser (4 %)

(Wendt et al., 2024)

Motifs (TOP 5) d'utilisation des applications d'IA en 2025 (étude « JIM », jeunes de 12 à 19 ans) :

- J'utilise l'IA pour l'école/les devoirs (74 %)
- J'utilise l'IA pour m'informer (70 %)
- J'utilise l'IA pour comprendre comment faire quelque chose (54 %)
- J'utilise l'IA à l'école/en classe (52 %)
- J'utilise l'IA pour m'amuser (47 %)

(Feierabend et al., 2025a)

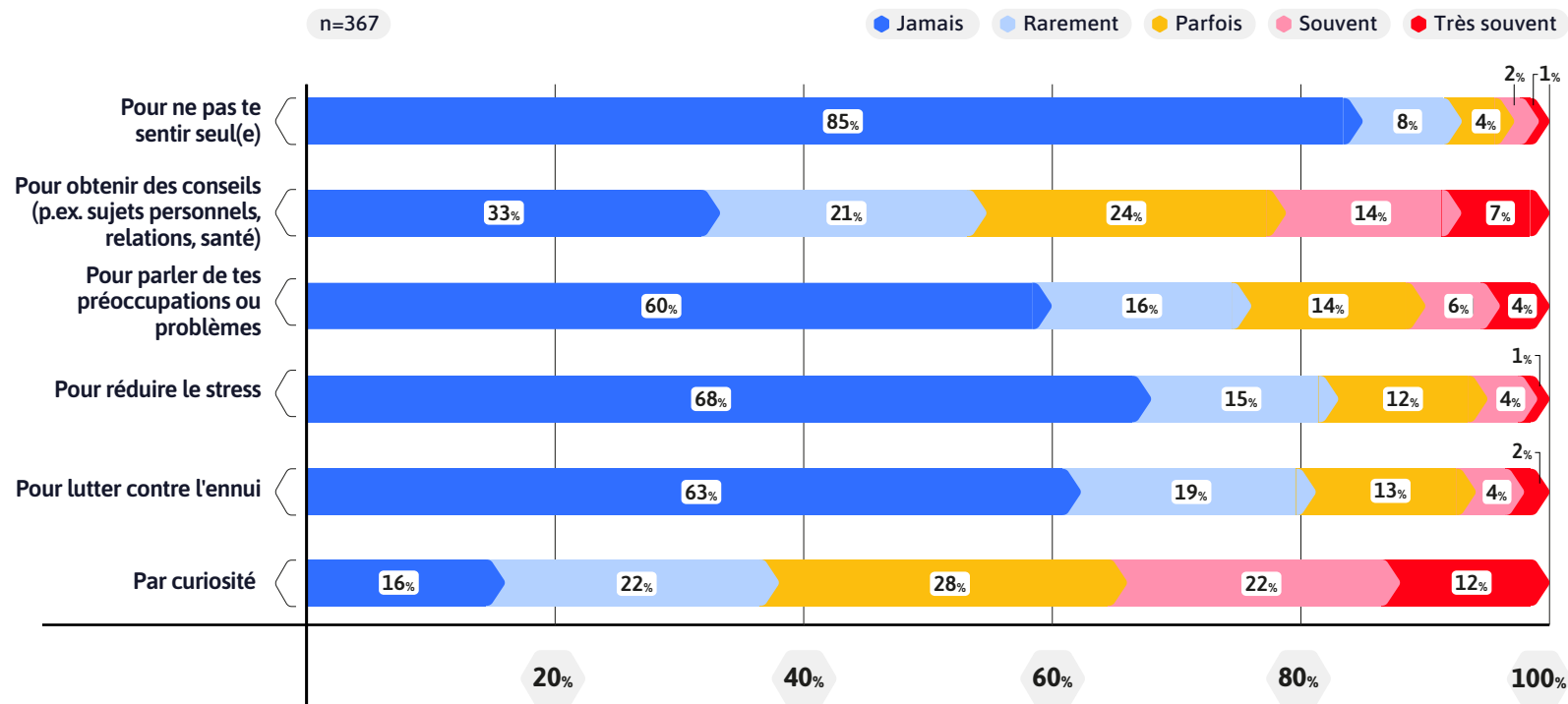


Figure 30. JEUNES (17-30 ans) - À quelle fréquence utilises-tu l'IA pour les raisons suivantes ?

Dans une autre question, les participants ont été invités à indiquer la fréquence d'utilisation de l'IA pour différents motifs prédéfinis. Chez les jeunes âgés de 17 à 30 ans, les réponses permettent d'établir le classement suivant, du motif le plus fréquent au moins fréquent :

- 1 La curiosité ;
- 2 La recherche de conseils sur des sujets personnels, tels que les relations ou la santé ;
- 3 La discussion de préoccupations ou de problèmes personnels ;
- 4 L'ennui ;

5 La réduction du stress ;

6 Le besoin de se sentir moins seul.

Les réponses des jeunes de 12 à 16 ans présentent une hiérarchie très similaire, révélant des motifs d'utilisation comparables entre les deux groupes d'âge.

Par ailleurs, 60 % des jeunes âgés de 17 à 30 ans déclarent n'avoir jamais parlé de leurs préoccupations ou de leurs problèmes avec un chatbot. Cela signifie toutefois que 40 % l'ont déjà fait au moins une fois, dont 6 % « souvent », et 4 % « très souvent ».



6.5 Relation avec l'IA - l'IA comme « amie » ?

Les compagnons virtuels (*AI companions*) sont des applications de chatbot basées sur l'IA, conçues pour stimuler des relations personnelles à travers des échanges conversationnels de type humain. Ces échanges peuvent s'effectuer par écrit ou à l'oral, les chatbots étant capables d'adapter leurs réponses en fonction des échanges et d'apprendre progressivement à réagir de manière personnalisée et réaliste.¹³

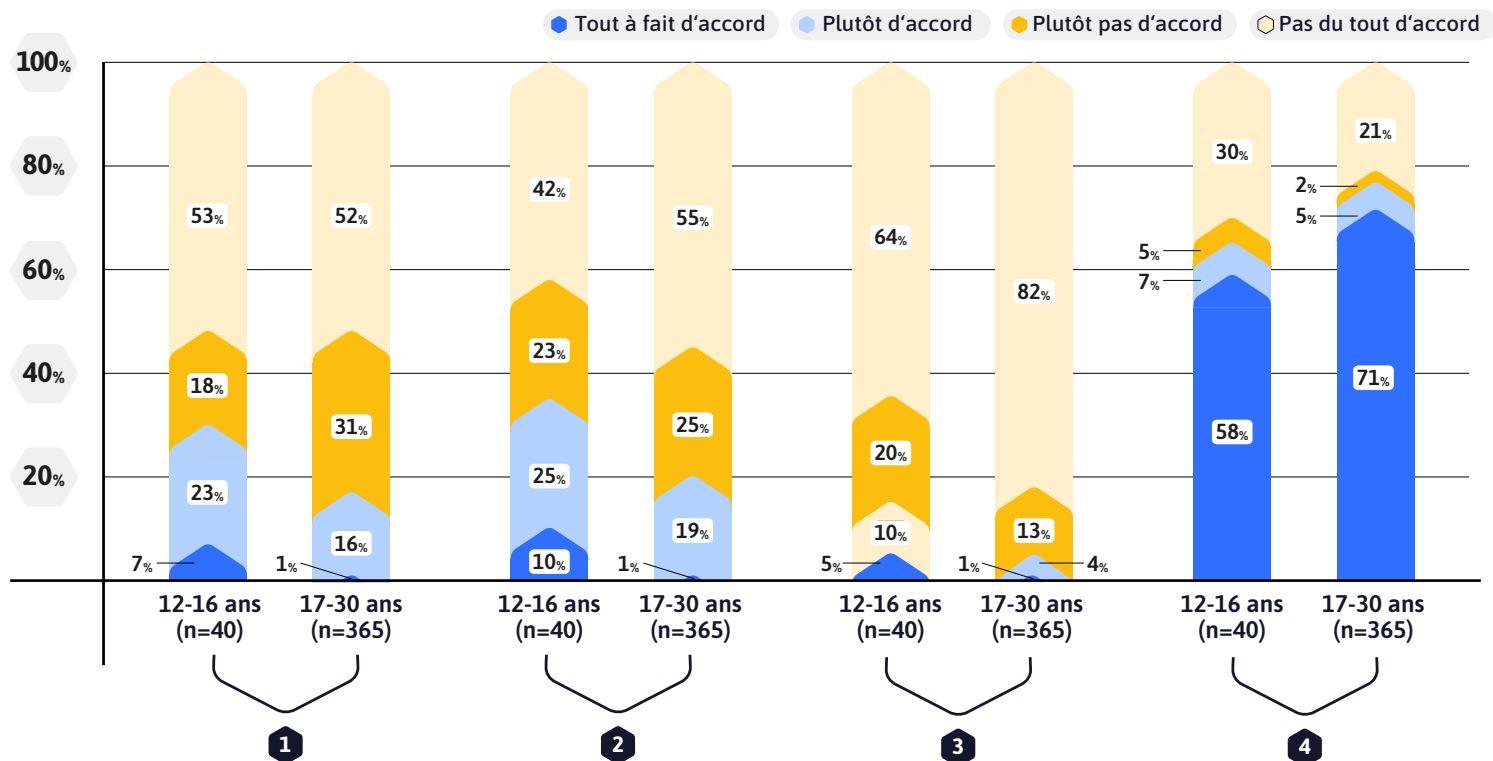
Quelle importance les jeunes accordent-ils à l'IA ? Comment appréhender la dimension relationnelle entre les jeunes et l'IA ? Une IA peut-elle être perçue comme une amie ? Ou encore, son utilisation peut-elle se substituer au temps passé avec d'autres personnes ?

Les éléments présentés ci-dessous montrent dans quelle mesure les répondants approuvent ou désapprouvent différentes affirmations

relatives à l'IA. Trois de ces affirmations, utilisées dans le cadre de l'enquête BEE SECURE Radar, s'inspirent d'une étude américaine menée en 2024 (Bickham et al., 2024), qui a dégagé trois constats principaux parmi les jeunes interrogés :

- Près de la moitié considèrent que l'IA générative peut agir comme une amie.
- 43,3 % déclarent que l'IA peut les aider à se sentir moins seuls.
- Environ un tiers (37,7 %) estiment que l'utilisation de l'IA peut constituer une alternative au temps passé avec d'autres personnes.

¹³ Pour en savoir plus sur les risques liés aux *AI companions* basés sur l'IA, ainsi que sur les stratégies permettant de protéger les enfants et les jeunes, veuillez consulter le site de eSafetyCommissioner (2025) : <https://www.esafety.gov.au/newsroom/blogs/ai-chatbots-and-companions-risks-to-children-and-young-people>.



- 1 L'IA peut être une amie 2 L'IA peut m'aider à me sentir moins seul(e) 3 L'IA peut remplacer le fait de passer du temps avec d'autres personnes
4 Je préfère passer du temps avec mes amis plutôt qu'avec l'IA

Figure 31. JEUNES - Dans quelle mesure es-tu d'accord avec les affirmations suivantes concernant l'IA ?

Les données issues de l'enquête BEE SECURE Radar 2026 ne sont pas directement comparables à celles de l'étude américaine. Toutefois, une comparaison prudente laisse apparaître que le niveau d'accord avec ces trois affirmations est légèrement inférieur au Luxembourg.

En se référant aux réponses des **jeunes âgés de 17 à 30 ans**, les tendances suivantes se dégagent :

- 17 % des répondants estiment que l'IA peut agir comme une amie ;
- 20 % pensent qu'elle peut les aider à se sentir moins seuls ;
- 5 % considèrent que l'utilisation de l'IA peut remplacer le temps passé avec d'autres personnes.



En outre, l'enquête BEE SECURE Radar 2026 a intégré une affirmation supplémentaire : environ trois quarts des participants (76 %) déclarent **préférer passer du temps avec leurs amis plutôt qu'avec une IA**. Ce résultat est cohérent avec le fait que 85 % des jeunes âgés de 17 à 30 ans indiquent ne jamais utiliser l'IA pour se sentir moins seuls. L'usage de l'IA à cette fin demeure donc marginal : seuls 8 % déclarent l'utiliser rarement pour se sentir moins isolés, tandis qu'environ 7 % indiquent le faire au moins occasionnellement.

Selon les résultats recueillis, l'IA n'est pas encore perçue comme un substitut global aux relations humaines, ni comme un remplaçant des interactions sociales avec les amis.

Cependant, 40 % des jeunes interrogés déclarent avoir déjà utilisé un chatbot **pour parler de leurs préoccupations ou pour obtenir des conseils**.

Par ailleurs, plus d'un jeune sur cinq (22 %) âgé de 17 à 30 ans indique avoir abordé avec un chatbot des sujets personnels ou des problèmes dont il n'a parlé à personne d'autre.

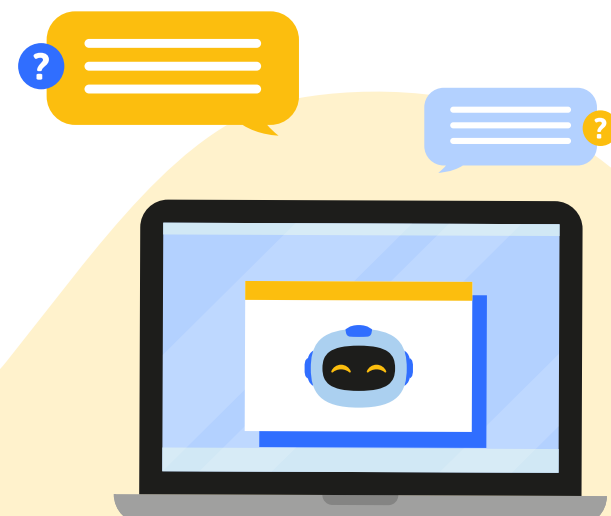
Cette brève mais précieuse photographie issue du BEE SECURE Radar 2026 vise à refléter les perceptions observées au Luxembourg concernant ce rapport complexe entre technologie et expérience humaine.

6.6 Effets subjectifs des chatbots

Le bien-être des jeunes est devenu, au fil des dernières années, une thématique prioritaire, tant au Luxembourg qu'au niveau européen (*The Commission for the Well-Being of Children and Young People*, 2025). Dans ce contexte, il apparaît essentiel d'examiner les différentes perceptions relatives à l'influence des chatbots sur le bien-être mental et psychologique des jeunes.

Dans le chapitre 3.3., la question du ressenti subjectif quant à l'influence de l'utilisation des chatbots (ainsi que d'autres activités numériques) a été abordée. Les résultats indiquent que près de la moitié des jeunes âgés de 17 à 30 ans (49 %) perçoivent l'usage des chatbots basés sur l'IA (tels que ChatGPT) comme ayant un effet positif sur leur bien-être.

Parallèlement, l'analyse porte également sur la manière dont sont perçus les effets potentiels de ces outils sur la performance scolaire, ainsi que sur la pensée critique et le développement des compétences personnelles.





Performance scolaire (école, université, formation, emploi)

En ce qui concerne les effets de l'utilisation des chatbots sur la performance scolaire ou professionnelle, au moins la moitié des jeunes interrogés estiment que ces outils contribuent à améliorer leurs résultats dans ces domaines.

Les parents ont également été interrogés sur les effets perçus de l'utilisation des chatbots par leurs enfants, et leurs réponses présentent quelques divergences par rapport à celles des jeunes.



Un tiers des parents (34 %) estiment que l'usage des chatbots a amélioré les performances scolaires de leur enfant. Un autre tiers ne constate aucun changement, tandis que 20 % évoquent une détérioration des performances.

Pensée critique et autres compétences

Existe-t-il des influences perçues subjectivement sur certaines compétences spécifiques ?

Parmi les jeunes âgés de 17 à 30 ans, un tiers perçoivent l'influence de l'IA sur leur pensée critique et autonome comme négative. À l'inverse, 16 % la jugent positive, tandis que 40 % estiment qu'elle n'a pas d'impact particulier.

Selon une enquête menée en 2025, les élèves comme les enseignants au Luxembourg se montrent globalement optimiste quant aux changements que l'IA pourrait introduire dans le milieu scolaire. Toutefois, ils expriment également certaines réserves : avec le développement croissant de l'IA, ils redoutent une réduction de l'autonomie, du sens des responsabilités, de l'initiative personnelle, ainsi qu'un affaiblissement de la créativité et de la pensée critique.

(SCRIPT, 2025)

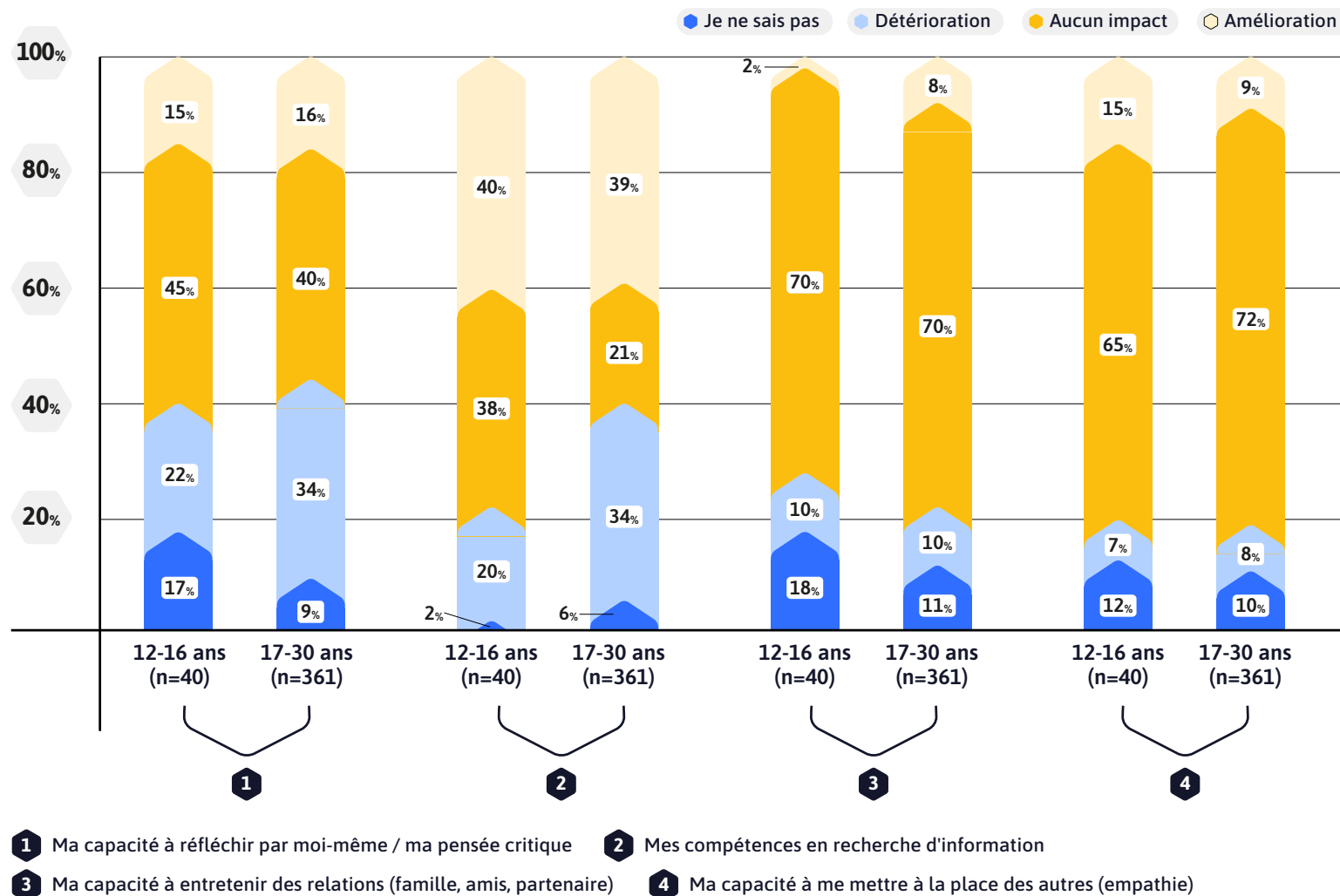


Figure 32. JEUNES - Quel impact l'utilisation de chatbots d'IA comme ChatGPT a-t-elle sur les compétences suivantes chez toi ?

Les répondants considèrent que leur pensée critique et leurs capacités de recherche d'informations sont davantage affectées par l'usage des chatbots que leurs compétences relationnelles ou leur

empathie. L'impact sur la pensée critique est plutôt perçu comme négatif, alors que celui sur les compétences de recherche est évalué légèrement positif, bien que dans une mesure modérée.

7. Expériences sur Internet

7.1 Changements souhaités dans le monde digital

Les jeunes interrogés ont été invités, à travers des questions ouvertes, à indiquer des changements qu'ils souhaiteraient voir dans le monde en ligne.

Fixer une limite d'âge pour accéder à Internet / au smartphone	37
Mieux contrôler / restreindre le contenu en ligne	37
Bannir le discours de haine	36
Améliorer ou renforcer la protection (données, enfants, etc.)	30
Bannir la désinformation	30
Autre	24
Sensibilisation / « permis Internet »	21
Promouvoir le respect / la solidarité	17
Bannir le cyberharcèlement	16
Bannir la pornographie	14
Sanctions directes	14

Figure 33. JEUNES (12-30 ans) – Si tu pouvais changer une chose dans le monde numérique pour le rendre meilleur, que changerais-tu ? (TOP 10)



Parmi les propositions les plus fréquemment citées, trois thèmes se distinguent nettement: la **fixation d'une limite d'âge pour l'accès à Internet ou à l'utilisation du smartphone**, afin de mieux protéger les plus jeunes; **un meilleur contrôle du contenu en ligne**, notamment pour réduire l'exposition à des contenus inappropriés ou nuisibles; ainsi que **le bannissement du discours de haine** (*hate speech*), qui est perçu comme l'un des problèmes majeurs des échanges sur les réseaux sociaux.

Il est intéressant de souligner que la demande d'une meilleure régulation du contenu sur Internet figurait déjà parmi les trois priorités l'année précédente, ce qui montre **une préoccupation constante des jeunes quant à la qualité et à sécurité de leur environnement numérique**.

7.2 Expériences négatives sur Internet

Les jeunes ont également été invité à décrire leur expérience la plus négative vécue sur Internet.

Discours de haine	58
Cyberharcèlement	45
Contenus illégaux, violents ou inadaptés à l'âge	25
Escroquerie (Scam)	15
Désinformation	12
Autre	11
Vidéos ou photos nues / intimes	11
Hameçonnage (Phishing)	9
Piratage (Hacking)	8
• Commentaires négatifs ou violents • Racisme • Trop de temps d'écran	7

Figure 34. JEUNES (12-30 ans) – Quelle est l'expérience la plus négative que tu as eue sur Internet ? (TOP 10)

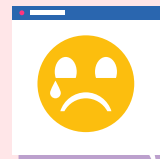
Les réponses recueillies révèlent trois types de situations qui reviennent le plus fréquemment : le discours de haine, souvent perçu comme blessant et omniprésent sur les réseaux sociaux ; le cyberharcèlement qui reste une source majeure de détresse en ligne ; ainsi que la confrontation à des contenus illégaux ou inappropriés, tels que des images choquantes.

Par rapport à l'année précédente, **le discours de haine** a été mentionné encore plus fréquemment, devenant ainsi le **phénomène le plus cité parmi les expériences négatives vécues en ligne**. Le cyberharcèlement, qui occupait la première place l'année dernière, reste cette année encore en deuxième position, confirmant qu'il demeure une préoccupation majeure pour les jeunes utilisateurs d'Internet.

Ces résultats mettent en évidence la persistance de comportements et de contenus problématiques dans les espaces numériques fréquentes par les jeunes, soulignant **l'importance d'une prévention renforcée et d'une éducation à un usage responsable et respectueux d'Internet**.

**DISCOURS
DE HAINE**

RACISME



AUTRE

**VIDÉOS OU PHOTOS
NUES / INTIMES**

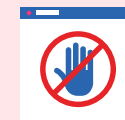


ESCROQUERIE (SCAM)



TROP DE TEMPS D'ÉCRAN

PIRATAGE (HACKING)



**CONTENUS ILLÉGAUX,
VIOLENTS OU INADAPTÉS**

**COMMENTAIRES NÉGATIFS
OU VIOLENTS**



À L'ÂGE

DÉSINFORMATION

**HAMEÇONNAGE
(PHISHING)**

Note de lecture des nuages de mots : La taille des mots reflète leur fréquence d'apparition : plus un terme apparaît en grand, plus il a été cité souvent. En revanche, la position des mots n'a aucune signification particulière. Les mentions ne sont pas pondérées en fonction du plan d'échantillonnage.



CYBERHARCÈLEMENT

7.3 Expériences positives sur Internet

Lorsqu'il s'agit de leurs expériences positives sur Internet, les jeunes mettent avant tout en avant les aspects relationnels et solidaires de leur vie en ligne.

Nouveaux amis / nouvelles rencontres	48
Rester en contact ou renouer avec des amis / proches	40
Solidarité / support / aide	36
Recherches / informations	31
Apprentissage / acquisition de savoir	27
Communication	12
Compliments / mentions « J'aime »	11
Autre	10
Partage d'intérêts ou de passions	10
• Contenus positifs • Divertissement • Trouver son partenaire	9

Les trois éléments les plus fréquemment cités sont la possibilité de faire de nouvelles rencontres et de se lier d'amitié ; le fait de rester en contact avec ses amis et ses proches ; ainsi que les gestes de solidarité, de soutien ou d'entraide observés sur les plateformes numériques.

Les deux premiers points figuraient déjà parmi les réponses les plus courantes l'année précédente, confirmant que le numérique demeure perçu par les jeunes comme un espace de connexion sociale et d'échanges positifs.

Figure 35. JEUNES (12-30 ans) – Quelle est l'expérience la plus positive que tu as eue sur Internet ? (TOP 10)

**RESTER EN CONTACT
OU RENOUER AVEC
DES AMIS / PROCHES**

DIVERTISSEMENT

AUTRE

COMMUNICATION

**SOLIDARITÉ /
SUPPORT / AIDE**

**APPRENTISSAGE /
ACQUISITION DE SAVOIR**

CONTENUS POSITIFS

**COMPLIMENTS /
MENTIONS « J'AIME »**

PARTAGE D'INTÉRÊTS OU DE PASSIONS

RECHERCHES / INFORMATIONS

TROUVER SON PARTENAIRE

**NOUVEAUX AMIS
NOUVELLES RENCONTRES**

Note de lecture des nuages de mots : La taille des mots reflète leur fréquence d'apparition : plus un terme apparaît en grand, plus il a été cité souvent. En revanche, la position des mots n'a aucune signification particulière. Les mentions ne sont pas pondérées en fonction du plan d'échantillonnage.

II. BEE SECURE HELPLINE

La BEE SECURE Helpline est un service de conseil gratuit et confidentiel opéré par le KJT (Kanner-Jugendtelefon).

Le service fournit aux enfants, aux jeunes et aux adultes des informations, des conseils et une aide personnalisée en matière de sécurité en ligne et d'utilisation responsable des technologies numériques. Ses thématiques couvrent notamment la cybersécurité, le cyberharcèlement, les réseaux sociaux, la protection des données personnelles et la sécurité technique.

La BEE SECURE Helpline est joignable par téléphone ou par le biais d'un formulaire de contact en ligne.

En juillet 2025, le taux de notoriété de la BEE SECURE Helpline au Luxembourg s'élevait à 33 %, contre 36 % en 2024.¹⁴

¹⁴ Source : ILRES, enquête représentative mandatée par BEE SECURE en juillet 2025.

¹⁵ Les chiffres présentés ci-dessous se rapportent exclusivement aux appels reçus par la BEE SECURE Helpline ; les demandes par formulaire en ligne n'ont pas été prises en compte.

Appels totaux à la BEE SECURE Helpline¹⁵

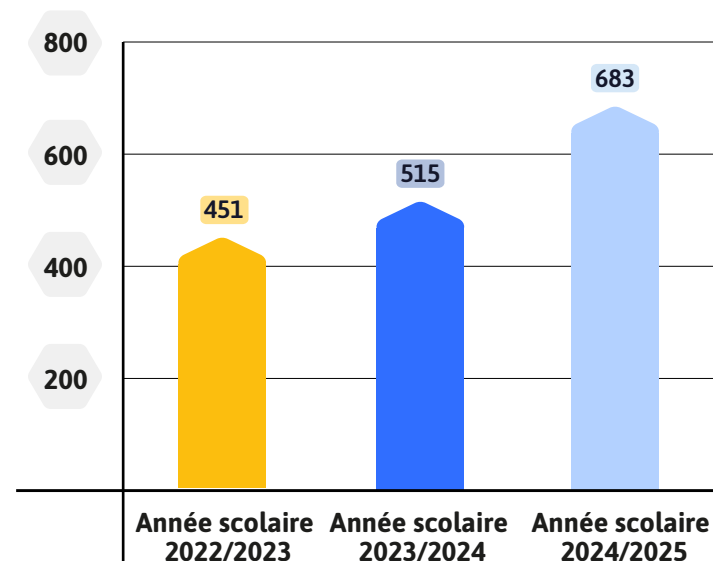


Figure 36. Appels totaux à la BEE SECURE Helpline.

Au cours de l'année scolaire du 1^{er} septembre 2024 au 31 août 2025, la BEE SECURE Helpline a enregistré un total de 683 appels. Par rapport à l'année scolaire 2023/2024, cela représente 168 appels supplémentaires, soit une augmentation d'environ 32,4 %.

La majorité des appels (546) provenaient d'adultes, qu'ils aient contacté la BEE SECURE Helpline pour eux-mêmes ou au sujet d'enfants ou de jeunes.

Appels pour ou par des enfants et des adolescents

Le focus des données publiées par la BEE SECURE Helpline dans le cadre du BEE SECURE Radar porte principalement sur les groupes suivants :

- **Les jeunes appelants**, c'est-à-dire les personnes de moins de 25 ans qui contactent la BEE SECURE Helpline pour des préoccupations personnelles ;
- **Les tiers qui appellent au sujet d'enfants ou de jeunes de moins de 25 ans**. Il peut s'agir de parents, grands-parents ou d'autres adultes de confiance de l'entourage des jeunes concernés, ainsi que de professionnels du secteur social, au sens large du terme.

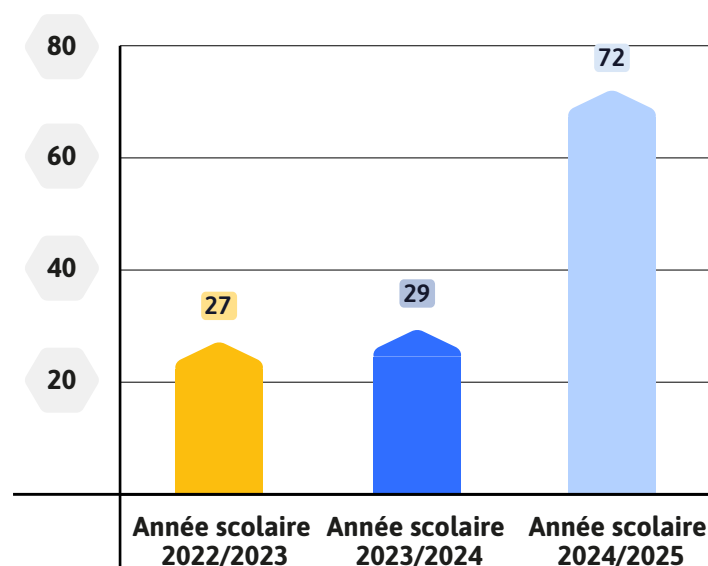
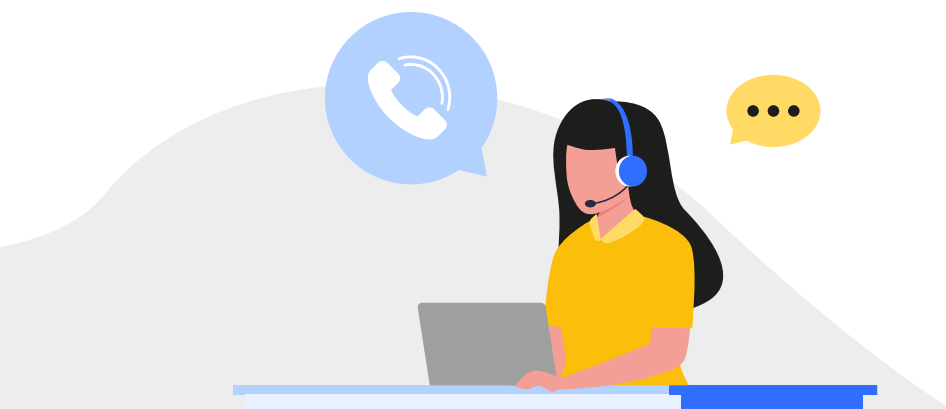


Figure 37. Appelants adultes pour enfants/adolescents.

Le nombre d'appels émanant de tiers concernant des enfants et des jeunes de moins de 25 ans est passé de 29 à 72 entre les années scolaires 2023/2024 et 2024/2025, ce qui correspond à une augmentation d'environ 148 %. Il est permis de supposer que l'intensification des activités de communication visant à accroître la notoriété de BEE SECURE pourrait avoir contribué à cette augmentation. Toutefois, il n'est pas possible d'expliquer de manière définitive à quoi cette hausse est réellement due.

Au cours de l'année scolaire 2024/2025, la majorité des appels de tiers provenait de l'entourage familial (environ 57 %), suivie par les professionnels (près de 35 %). La part des pairs ou d'autres personnes est restée faible, à environ 8 %. Par rapport à la période 2023/2024, on observe une légère hausse des appels issus du cercle familial, tandis que la proportion de professionnels impliqués demeure stable.



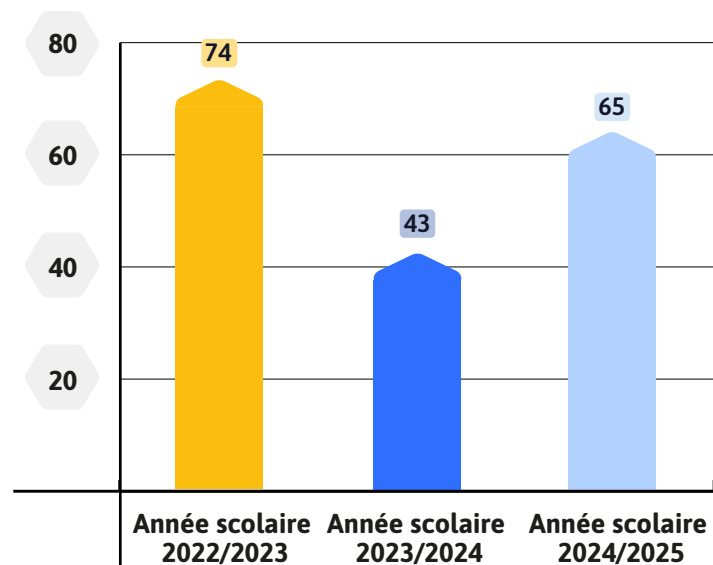


Figure 38. Appelants enfants/adolescents (<25 ans).

Par ailleurs, 65 appelants âgés de moins de 25 ans ont sollicité la BEE SECURE Helpline pour des préoccupations personnelles liées à des sujets en ligne, ce qui correspond à une hausse d'environ 51 % par rapport à l'année précédente.



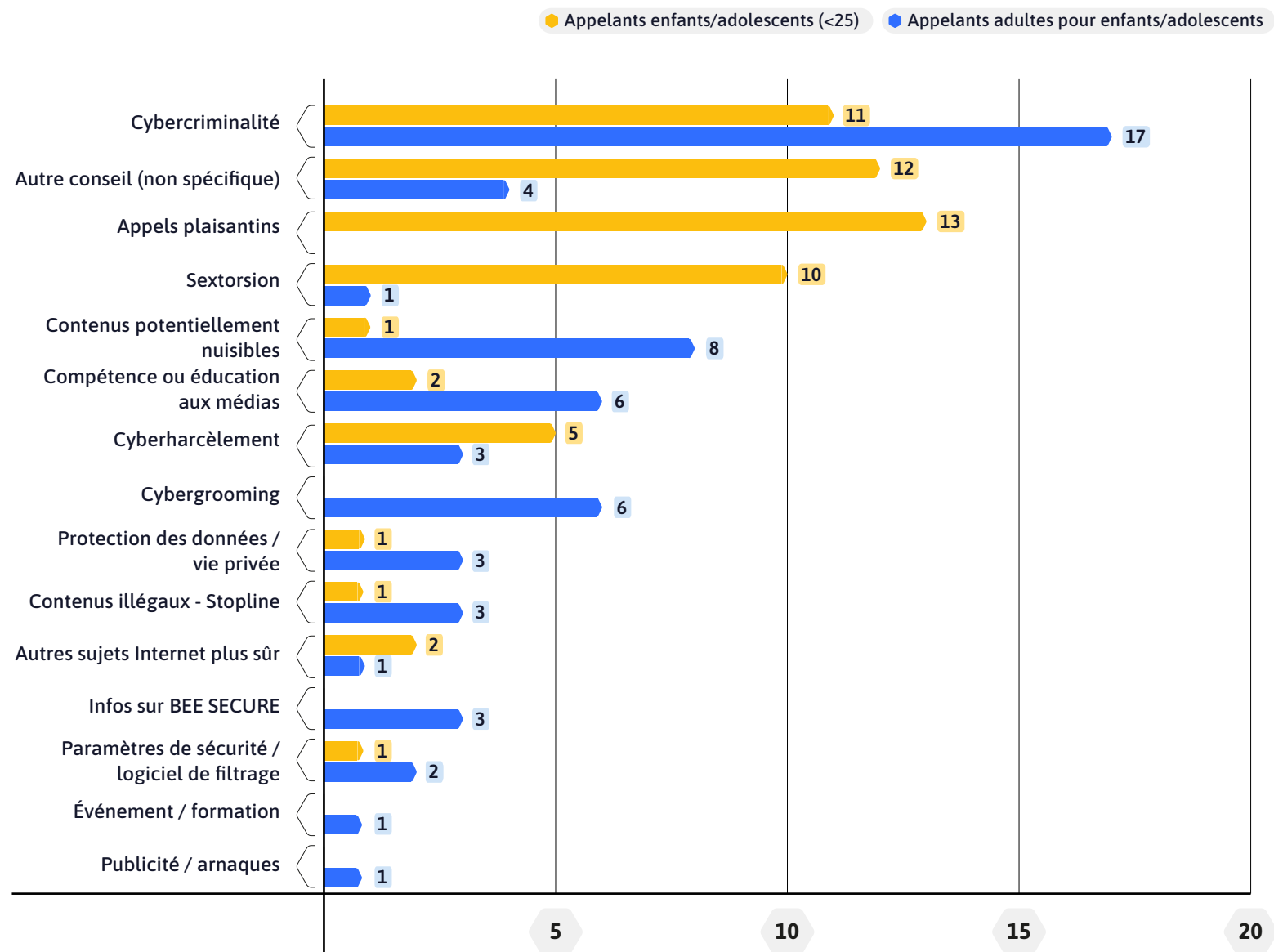


Figure 39. Sujets principaux des appels dans le domaine de l'enfance et de la jeunesse (TOP 15).

Parmi les 137 appels enregistrés dans le domaine de l'enfance et de la jeunesse (contre 72 l'année précédente), les thèmes les plus fréquemment évoqués étaient la **cybercriminalité**, les **demandes de conseil général**, les **appels à caractère ludique** ainsi que la **sextorsion**.

Les jeunes (65 appels) ont principalement contacté la BEE SECURE Helpline en raison de sextorsion, de cybercriminalité et d'appels à caractère malveillant ou de plaisanterie. Les adultes (72 appels), qui ont sollicité la BEE SECURE Helpline dans l'intérêt d'un enfant ou d'un jeune, se sont quant à eux exprimés majoritairement au sujet de cybercriminalité, de cybergrooming et de contenus potentiellement préjudiciables.

La proportion particulièrement élevée de cas de **sextorsion parmi les jeunes** confirme une tendance observée à l'échelle européenne, également constatée dans d'autres pays. Il apparaît en outre que les enfants et les jeunes adoptent un comportement plutôt réactif : ils contactent la BEE SECURE Helpline principalement lorsqu'ils sont directement concernés, afin d'obtenir de l'aide, des conseils, des repères ou une protection (dans des contextes tels que le conseil non spécifique, la sextorsion, la cybercriminalité ou le cyberharcèlement). Par ailleurs, certains jeunes font preuve d'une curiosité en testant le numéro de la BEE SECURE Helpline (par exemple à travers des appels d'essai ou de plaisanterie). Ces appels sont pris au sérieux, et des informations de base sur les thématiques du Safer Internet leur sont systématiquement communiquées.

Les adultes, en revanche, font de plus en plus appel à la BEE SECURE Helpline dans une optique préventive. Ils recherchent des informations sur les risques liés à l'utilisation d'Internet, la protection des données et la compétence médiatique, ou souhaitent protéger activement les enfants et les jeunes, notamment contre le grooming ou les contenus potentiellement préjudiciables. Cette démarche peut être interprétée comme une manifestation concrète de responsabilité, à la fois personnelle, parentale et sociétale. La BEE SECURE Helpline constate

également que de plus en plus d'adultes sollicitent son aide pour leurs propres préoccupations. Cette tendance est d'ailleurs observée par d'autres *helplines*¹⁶ similaires en Europe.

Dans le cadre de certains domaines thématiques (p. ex. sextorsion, cyberharcèlement), la BEE SECURE Helpline a parfois assuré un accompagnement en lien avec le *Trusted Safety Program*, collaboration établie entre BEE SECURE et plusieurs grandes plateformes en ligne (VLOP – Very Large Online Platforms). Ce programme permettait, après concertation et transmission de preuves, de faire supprimer certains contenus nuisibles et/ou potentiellement illégaux par les plateformes de médias sociaux, le cas échéant en collaboration avec la police. À partir de septembre 2025, le *Trusted Safety Program* était remplacé par le *National Trusted Flagger*, dans le cadre de la mise en œuvre du *Digital Services Act*.¹⁷

La classification des thématiques repose sur le standard européen appliqué par *Insafe*, le réseau européen des centres de sensibilisation et des *helplines*. Le réseau *Insafe* publie régulièrement des statistiques actualisées, mettant en évidence les tendances des demandes de conseil adressées à la Helpline, tant au Luxembourg que dans plus de 40 autres pays européens.

Parmi les demandes de conseils par formulaire de contact en ligne, les mêmes tendances thématiques que dans les consultations téléphoniques ont été observées.

Des données complémentaires relatives aux demandes de conseil reçues par la BEE SECURE Helpline sont publiées de manière régulière dans le rapport annuel de BEE SECURE, ainsi que dans le rapport annuel du KJT.

¹⁶ Pour plus d'informations sur les *helplines* et Safer Internet Centres : <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/safer-internet-centres>

¹⁷ Pour plus d'informations sur le *Digital Services Act* : <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/trusted-flaggers-under-dsa>

III. BEE SECURE STOPLINE

La BEE SECURE Stopline est une plateforme, opérée par le KJT (Kanner-Jugendtelefon) qui permet aux citoyens de signaler de manière anonyme trois catégories de contenus :

- Contenus liés à des abus sexuels sur mineurs (CSAM) ;
- Contenus à caractère raciste, révisionniste ou discriminatoire ainsi que les discours de haine ;
- Contenus liés à des actes ou à des incitations au terrorisme.

Conformément aux normes et critères internationaux en vigueur et appliqués par les plateformes de signalement, la BEE SECURE Stopline procède à une analyse objective, méthodique et impartiale des signalements qui lui sont transmis et intervient exclusivement dans le cadre de ses domaines de compétence mentionnés. Les procédures de traitement et de transmission aux autorités nationales compétentes ont été définies en collaboration avec la Police Grand-Ducale et sont appliquées conformément aux conditions-cadres en vigueur.

Par conséquent l'évaluation finale et l'interprétation des contenus ne relèvent pas de la compétence opérationnelle de BEE SECURE, mais de celle des autorités en question. Des échanges avec les autorités sont organisés à des intervalles réguliers afin de discuter des évolutions dans le domaine, des détails opérationnels et des améliorations procédurales possibles quant à la coopération entre les différents services.

La BEE SECURE Stopline analyse chaque URL signalée pour en examiner l'illégalité potentielle, la pertinence en ce qui concerne le domaine de compétence de la BEE SECURE Stopline et l'accessibilité au contenu. Un éventuel écart entre les chiffres des URLs reçues et celles transmises aux autorités compétentes s'explique donc par plusieurs facteurs :

- Le contenu ne relève d'aucun des trois domaines de compétence de la BEE SECURE Stopline.
- Les doublons sont pris en compte, mais ne sont pas transmis.
- Le contenu peut ne plus être en ligne.
- Les fournisseurs de services et les plateformes peuvent avoir identifié et supprimé proactivement le matériel illégal.

Les URLs qui répondent aux critères fixés sont alors envoyées aux autorités compétentes internationales ou nationales.

Au cours de l'année scolaire 2024/2025, le taux de notoriété de la BEE SECURE Stopline au Luxembourg s'est élevé à 11 % (contre 13 % en 2023/2024).¹⁸



¹⁸ Source : ILRES, enquête représentative mandatée par BEE SECURE en juillet 2025.

CSAM

L'abréviation « **CSAM** » (**Child Sexual Abuse Material**) désigne les **représentations sexuelles de mineurs**. Au cours de l'année scolaire allant du 1^{er} septembre 2024 au 31 août 2025, 15 613 signalements concernant des contenus potentiellement illégaux ont été enregistrés

à la BEE SECURE Stopline. Ce chiffre représente plus du double du volume enregistré l'année précédente (6 825 signalements durant l'année scolaire 2023/2024).

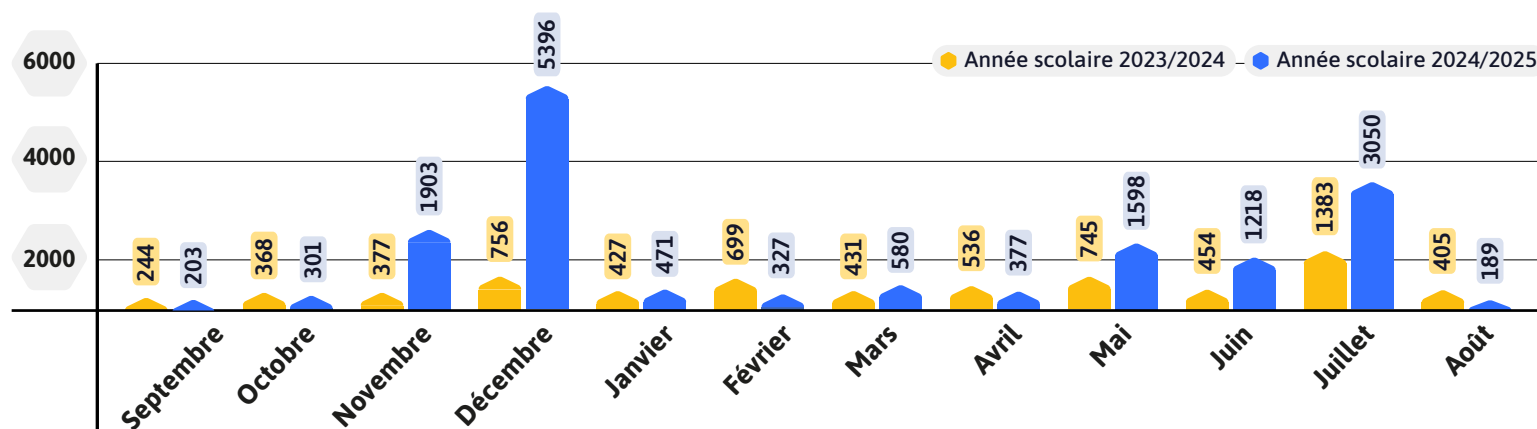


Figure 40. CSAM - Signalements.

Les pics de signalements ont été enregistrés en décembre 2024 (5 396 cas) et en juillet 2025 (3 050 cas). Il convient toutefois de préciser que l'augmentation exceptionnelle observée en hiver a eu un impact sur l'ensemble de l'année, en raison d'un afflux de plus de 9 000 signalements qui ont dû être traités progressivement. Cette situation s'explique par un nombre exceptionnellement élevé de signalements provenant de hotlines partenaires à l'étranger, auxquels s'est ajoutée une complexité particulièrement accrue des cas traités.

Ainsi, sur les 15 613 signalements reçus, 13 539 (87 %) provenaient des hotlines partenaires internationales du réseau INHOPE, tandis

que 2 074 (13 %) ont été soumis directement via la BEE SECURE Stopline nationale. Le traitement de ces signalements a représenté un défi majeur pour les analystes, ce qui a conduit à solliciter le soutien d'autres hotlines internationales. Cependant, celles-ci ayant elles-mêmes été confrontées à un afflux inhabituellement élevé de cas, leur capacité à soutenir le traitement des signalements est restée limitée. Ainsi, il ressort que la forte hausse du nombre de signalements observée à l'échelle internationale s'est également reflétée au Luxembourg.

Parmi les signalements reçus durant la période 2024/2025, 1 163 cas ont été jugés potentiellement illégaux et ont été transmis aux

autorités compétentes nationales et internationales. Sur ce total, 917 signalements ont été adressés à la Police grand-ducale. En parallèle, 815 cas ont été intégrés dans le système centralisé de base de données d'INHOPE, tandis que 835 dossiers ont été transférés aux pays partenaires compétents, conformément aux procédures de coopération en vigueur.

Dans l'ensemble, l'année scolaire 2024/2025 se caractérise par un niveau de signalements toujours élevé, accompagné d'une intensification des processus de coopération internationale. Cette période a été marquée par une gestion simultanée et soutenue de dossiers anciens et nouveaux, ainsi que par une activité de signalement accrue de la part des partenaires internationaux.

Racisme

Entre le 1^{er} septembre 2024 et le 31 août 2025, la BEE SECURE Stopline a enregistré 462 signalements de contenus à caractère raciste ou discriminatoire, soit une légère baisse par rapport à

l'année précédente (491 cas). Parmi ces signalements, 283 cas (environ 61 %) ont été jugés potentiellement illégaux et transmis à l'autorité compétente.

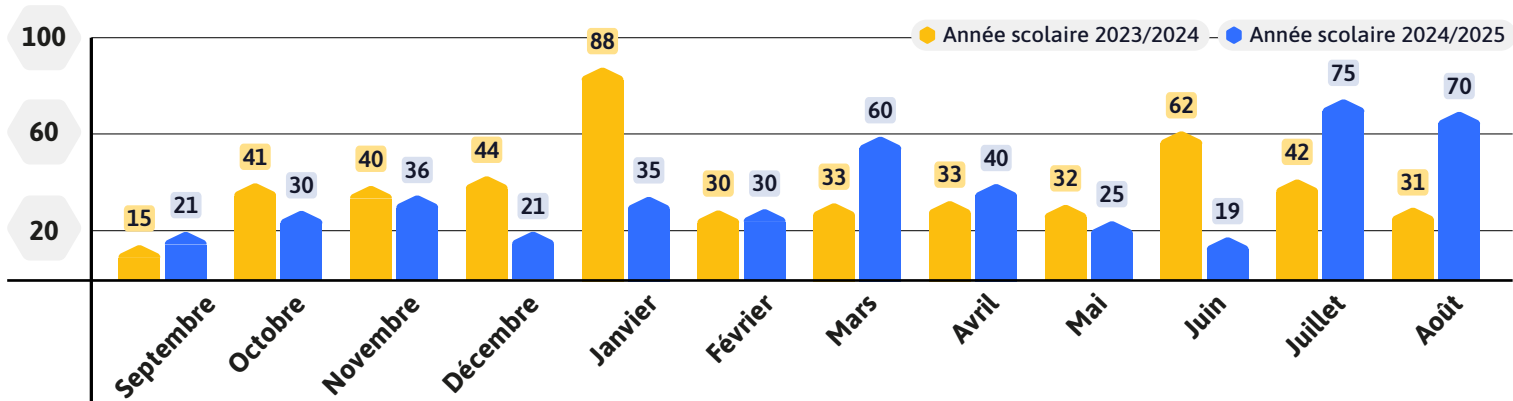


Figure 41. Racisme - Signalements.

Les pics de signalements ont été observés en juillet (75 cas) et en août (70 cas), tandis que les mois d'hiver ont connu une activité plus modérée. Cette évolution suggère des dynamiques saisonnières et une corrélation avec certains événements, tels que des conflits internationaux ou des situations nationales sensibles.

Sur le plan thématique, la nature des signalements est restée globalement stable. Ils concernaient principalement le racisme, la discrimination, les discours de haine visant des partis politiques ou des institutions, l'intolérance religieuse, la xénophobie, ainsi que des formes de haine liées au genre (LGBTQIA+, plus rarement misogynie ou misandrie).

Terrorisme

Entre le 1^{er} septembre 2024 et le 31 août 2025, la BEE SECURE Stopline a enregistré 87 signalements de contenus liés au terrorisme. Ce nombre est en baisse de 36 % par rapport à la période ajustée de l'année précédente (136 signalements).

Parmi ces 87 signalements, 54 cas (soit environ 62 %) ont été considérés comme potentiellement illégaux et transmis principalement à la Police grand-ducale ainsi qu'à des partenaires internationaux. Le taux élevé de transmissions souligne la persistance de la présence en ligne de contenus extrémistes et incitant à la violence.

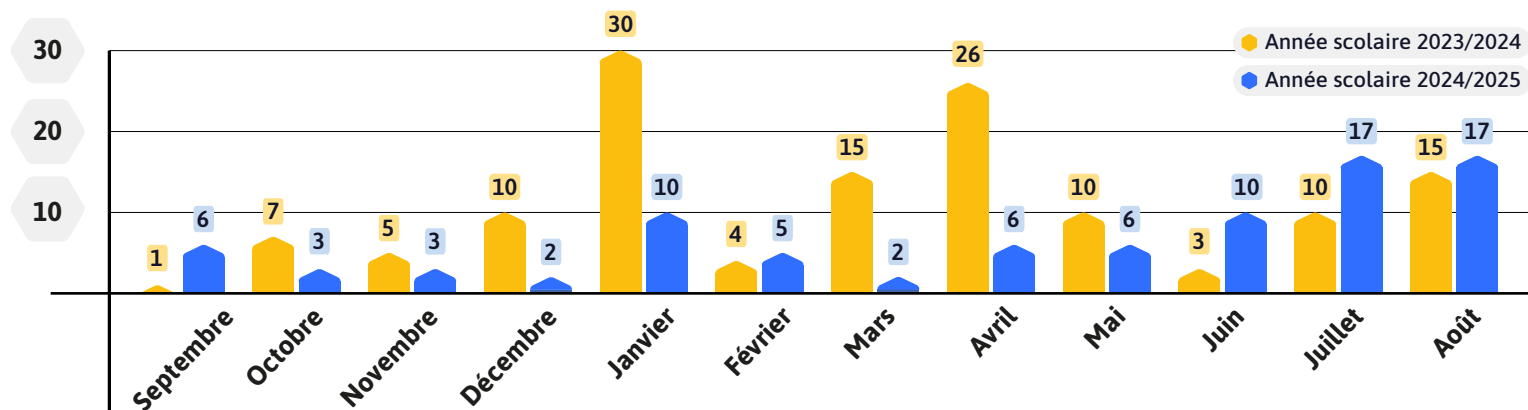


Figure 42. Terrorisme - Signalements.

Le pic d'activité a été observé en juillet et août 2025, avec 17 signalements par mois. Contrairement à l'année scolaire 2023/2024, la répartition des signalements en 2024/2025 s'est relevée plus homogène, sans variation exceptionnelle.

Sur le plan thématique, les signalements ont porté principalement sur des appels explicites à la violence, la glorification d'idéologies extrémistes, des menaces dirigées contre certaines personnes ou institutions, ainsi que la diffusion de propagande et de symboles de mouvements extrémistes.





IV. RÉSUMÉ

Comme mentionné dans l'introduction, il convient de rappeler que les données présentées dans ce document doivent être interprétées avec prudence, en tenant compte des différents contextes dans lesquels elles ont été collectées. Ces données doivent être considérées comme une photographie ponctuelle, fondée sur les retours recueillis dans le cadre des diverses activités de BEE SECURE menées pour les besoins de ce rapport. Les résultats des enquêtes ne sont pas représentatifs de l'ensemble du Luxembourg, mais ils mettent en évidence certaines tendances concernant les enfants et les jeunes. Les enquêtes reflètent les points de vue des enfants et des jeunes, des parents ainsi que des professionnels de l'éducation.

Sous ces réserves, les principales tendances observées dans les données présentées peuvent être résumées comme suit :

ACCÈS AUX APPAREILS NUMÉRIQUES : SMARTPHONES, TABLETTES ET AUTRES (CHAPITRE 1)

- Comme l'année précédente, plus d'un tiers des enfants (38 %) découvrent le monde numérique avant l'âge de 4 ans.
- Selon les parents, environ la moitié des enfants âgés de 3 à 11 ans ne possèdent aucun appareil personnel. Parmi ceux qui en ont un, la tablette reste l'appareil le plus courant (31 %).
- Selon l'enquête menée auprès de 149 enfants âgés de 7 à 13 ans (âge moyen : 10 ans), environ 85 % disposent à la maison d'un smartphone ou d'une tablette, qu'ils en soient propriétaire ou non.
- Selon les parents, parmi les jeunes de 12 à 16 ans, presque tous possèdent un smartphone personnel (97 %), plus de la moitié une tablette (67 %) et une console de jeux (57 %).



APPLICATIONS ET ACTIVITÉS NUMÉRIQUES (CHAPITRES 2 ET 3)

- **Utilisation des applications :** Un peu moins de la moitié des élèves de l'enseignement fondamental (cycles 3 et 4) utilisent *WhatsApp*, environ un tiers utilisent *Snapchat* et près d'un quart *TikTok*.
- Parmi les élèves de l'enseignement secondaire, quatre sur cinq (80 %) utilisent *WhatsApp*, un peu moins de trois sur quatre (72 %) utilisent *Snapchat* et plus de la moitié utilisent *TikTok* (56 %).
- **Temps d'écran :** Presque tous les jeunes âgés de 17 à 30 ans (99 %) utilisent les réseaux sociaux, dont 88 % y consacrent au moins une heure par jour. Plus de la moitié d'entre eux (61 %) passent au moins quatre heures quotidiennes sur leur smartphone, avec une durée moyenne d'utilisation de 5h42min selon les données enregistrées.

- **Chatbots :** Une large majorité (84 %) des 17 à 30 ans utilisent des chatbots tels que *ChatGPT* au moins occasionnellement, et près d'un jeune sur cinq (19 %) les utilisent quotidiennement pendant une heure ou plus.
- **Impact perçu sur le bien-être mental :** Une majorité (59 %) des jeunes de 17 à 30 ans estiment que les réseaux sociaux ont un effet négatif sur leur bien-être mental, tandis que seuls 9 % perçoivent une amélioration. À l'inverse, échanger via des applications de messagerie est associé à une amélioration du bien-être pour 57 % des répondants, et près de la moitié (49 %) rapportent un effet positif de l'usage des chatbots d'intelligence artificielle.

RISQUES EN LIGNE LES PLUS PRÉOCCUPANTS (CHAPITRE 4.1.)

- Sur le long terme, le temps d'écran demeure la principale source de préoccupation des parents et des enseignants, occupant régulièrement la première place dans les différentes éditions du BEE SECURE Radar. La désinformation gagne en importance et préoccupe désormais l'ensemble des groupes interrogés.
- Chez les jeunes (et jeunes adultes) de 12 à 30 ans, la désinformation reste le sujet d'inquiétude le plus souvent cité. Pour les parents et les enseignants, le temps d'écran ou l'usage excessif des appareils reste en tête des préoccupations, tandis que la désinformation arrive en deuxième position chez les parents et en troisième chez les enseignants.
- Les adultes encadrants (parents et enseignants) se montrent particulièrement préoccupés par le temps d'écran, la désinformation, les modèles d'influence en ligne, la protection des données, les contenus inadaptés à l'âge, ainsi que par le cyberharcèlement. De leur côté, les jeunes âgés de 17 à 30 ans évoquent davantage la désinformation, les contenus pédosexuels illégaux (CSAM), la cybercriminalité, le cyberharcèlement et la protection des données. Les discours de haine et le cyberharcèlement figurent également parmi les expériences négatives les plus fréquemment mentionnées dans les réponses ouvertes (chapitre 7.2.)

PRÉVALENCE PERÇUE DE CERTAINS RISQUES EN LIGNE (CHAPITRE 4.2.)

- **Cyberharcèlement** : Comme l'année précédente, environ 7 % à 11 % des jeunes âgés de 12 à 16 ans déclarent avoir été confrontés à une situation de cyberharcèlement au cours des douze derniers mois.
- **Pornographie** : Chez les 12 à 17 ans, 60 % estiment que leurs pairs consultent au moins parfois des contenus pornographiques sur les plateformes en ligne – un résultat stable par rapport à l'année précédente.
- **Sexting** : Selon les jeunes de 12 à 17 ans, l'envoi d'images sexuelles entre pairs est perçu comme plus fréquent qu'auparavant : 64 % pensent que leurs camarades pratiquent le sexting au moins occasionnellement, contre 50 % en 2025.
- **Discours de haine** : Pour la première fois, la fréquence de l'exposition à des contenus haineux visant certains groupes de personnes a été mesurée. Parmi les jeunes âgés de 17 à 30 ans, environ quatre sur cinq déclarent être au moins occasionnellement confrontés à des discours de haine visant les femmes, les personnes LGBTQIA+, ainsi que des formes de haine liées à l'origine ou à la religion. Environ la moitié des répondants indiquent également rencontrer au moins parfois des contenus haineux à l'égard des personnes en situation de handicap. Les résultats montrent qu'il s'agit d'une expérience relativement courante chez les jeunes, en particulier sur *Instagram*, *TikTok*, *Facebook* et *YouTube*.
- **Child sexual abuse material (CSAM)** : Le nombre exceptionnellement élevé de signalements CSAM reçus par la BEE SECURE Stopline reflète une tendance observée au niveau international (voir chapitre III).

CAPACITÉS DE GESTION DES RISQUES NUMÉRIQUES (CHAPITRE 4.3.)

- Les résultats montrent qu'une majorité de jeunes âgés de 17 à 30 ans (62 %) estiment être capables d'identifier les risques

liés à une nouvelle application ou plateforme. Cependant, plus d'un quart (28 %) reconnaissent ne pas vraiment maîtriser cette compétence. Dans le même groupe d'âge, environ la moitié se disent en mesure de protéger leurs données personnelles, ce qui représente une baisse notable de 30 % par rapport à l'année précédente (80 %).

- 70 % des parents (dans les deux catégories d'âge) s'estiment capables d'accompagner leur enfant dans l'apprentissage d'un usage sûr et responsable de l'IA. En revanche, 25 % des parents d'enfants de 12 à 16 ans et 16 % des parents d'enfants de 3 à 11 ans ne se sentent pas en mesure de le faire.

PARENTALITÉ ET ACCOMPAGNEMENT NUMÉRIQUE (CHAPITRE 5)

- La majorité des parents d'enfants âgés de 3 à 11 ans (62 %), ainsi que presque tous les parents de jeunes de 12 à 16 ans (97 %), déclarent avoir déjà abordé avec leur enfant les risques liés à l'utilisation d'Internet. Les thèmes les plus fréquemment évoqués concernent la désinformation et l'usage excessif des écrans. Cette observation rejoint les préoccupations principales exprimées par les parents. De manière générale, plus l'enfant grandit, plus la variété des sujets abordés s'élargit. En revanche, seuls une minorité de parents discutent avec leur enfant de leurs expériences personnelles en ligne, qu'elles soient négatives (11 % des parents d'enfants de 3 à 11 ans, 26 % des parents d'enfants de 12 à 16 ans) ou positives (7 % et 16 % respectivement). Environ la moitié des élèves de l'enseignement fondamental et secondaire déclarent qu'ils parleraient à leur famille en cas de mauvaise expérience en ligne. Environ un élève sur dix indique qu'il n'en parlerait à personne.
- Parmi les mesures éducatives les plus courantes des parents, la limitation du temps d'écran pour les jeunes de 12 à 16 ans est en légère augmentation depuis quatre ans, passant de 51 % à 57 %. De même, le suivi de la géolocalisation du smartphone est une pratique de plus en plus répandue (48 % en 2023, contre 62 % aujourd'hui).

INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (IA) ET CHATBOTS (CHAPITRE 6)

● Relation avec l'IA et effets subjectifs

- Près de la moitié (45 %) des jeunes s'en servent au moins parfois pour obtenir des conseils personnels, et un quart évoquent au moins parfois des sujets qu'ils ne partageraient avec personne d'autre.
- Pour une partie des 17 à 30 ans, l'IA peut représenter une forme de présence : 17 % la perçoivent comme une amie, 20 % estiment qu'elle aide à se sentir moins seul, et 5 % pensent qu'elle peut remplacer du temps passé avec d'autres personnes, même si 76 % préfèrent toujours la compagnie réelle à celle d'une IA.
- Près de la moitié des parents d'enfants âgés de 12 à 16 ans (49 %) estiment que leur enfant ne distingue pas toujours une interaction humaine d'une interaction avec une IA, tandis que 37 % jugent que leur enfant en est capable. Du côté des jeunes, environ 70 % des 17 à 30 ans déclarent que l'usage des chatbots n'a pas d'effet sur leur empathie ou leur capacité relationnelle, mais reconnaissent une influence négative sur leur pensée critique et une influence positive sur leurs compétences de recherche. Enfin, près de la moitié (49 %) considèrent que l'utilisation de chatbots d'IA contribue à une amélioration de leur bien-être mental.

● Autres aspects

- Comme l'année précédente, l'ensemble des groupes interrogés – jeunes, parents et enseignants – ont tendance à percevoir les effets de l'IA de manière plus positive sur leur vie personnelle que sur la société en général. L'écart entre ces deux niveaux d'évaluation s'est légèrement creusé, traduisant à la fois une confiance croissante dans les bénéfices individuels et une inquiétude persistante quant aux impacts sociétaux.
- *ChatGPT* s'impose comme le chatbot d'IA le plus utilisé, tant par les jeunes que par les parents : plus de la moitié des jeunes l'utilisent plusieurs fois par semaine, et environ un quart chaque jour. Les usages les plus fréquents concernent la recherche d'informations, la rédaction ou la relecture de textes, ainsi que le travail scolaire, universitaire ou professionnel. Les jeunes déclarent utiliser principalement les chatbots par curiosité. Les contenus textuels générés par l'IA sont jugés plus difficiles à identifier que les contenus visuels. Plus d'un tiers (39 %) des 149 enfants interrogés âgés de 7 à 13 ans affirment avoir déjà utilisé *ChatGPT*.





V. PERSPECTIVES

Les offres et formes d'intelligence artificielle continuent d'évoluer à un rythme rapide. Le paysage des risques en ligne pour les enfants et les jeunes (ainsi que pour l'ensemble de la population) s'en trouve influencé et élargi.

Après que les systèmes de recommandation basés sur l'IA et les chatbots tels que *ChatGPT* ont acquis une importance croissante dans le quotidien des jeunes, de nouvelles évolutions technologiques gagnent du terrain, comme les agents IA capables d'accomplir de manière autonome des tâches pour l'utilisateur (sans prompts, c'est-à-dire sans instructions comme celles données aux chatbots). La diffusion record de *ChatGPT* montre clairement comment de **nouvelles technologies peuvent, en très peu de temps, devenir largement présentes dans le quotidien** – avec l'ensemble des opportunités et des risques que cela comporte, tant au niveau individuel qu'au niveau sociétal.

Les *AI companions*, c'est-à-dire des chatbots qui se présentent comme des amis en imitant des comportements humains et en interagissant avec les enfants de manière adaptée, brouillent encore davantage la frontière entre interaction sociale et usage technologique. Quels effets cela pourrait-il avoir sur les enfants, leur développement et, à long terme, sur la société ? L'IA crée-t-elle une nouvelle infrastructure de communication – après la génération des réseaux sociaux, viendraient-elle inaugurer la génération de l'IA ?¹⁹

Aux niveaux national et européen, des efforts continus sont déployés pour suivre les évolutions technologiques actuelles et anticiper ou évaluer leurs effets (potentiels) sur les enfants et les jeunes.

¹⁹ Voir aussi : <https://www.hs-kempten-business-school.de/ki-das-neue-social-media/>

BEE SECURE échange régulièrement à ce sujet avec des acteurs nationaux et européens. Comme le montre le rapport BEE SECURE Radar, **les thématiques et les risques sont nombreux et très diversifiés** : désinformation, usage excessif/temps d'écran, cybercriminalité, contenus préjudiciables en général, CSAM, discours de haine en ligne, interactions avec l'IA et les chatbots, etc. Garantir le bien-être des enfants, la protection de leur vie privée et des conditions de développement saines dans une société imprégnée de numérique constitue une responsabilité collective.

Dans ce contexte, BEE SECURE a mandaté l'institut d'éthique de l'Université du Luxembourg (ULIDE) afin d'examiner les questions éthiques liées à l'IA et à son influence sur les enfants, et de formuler des recommandations pour la pratique future de BEE SECURE. **L'objectif est d'intégrer les connaissances scientifiques actuelles dans des solutions concrètes**, BEE SECURE étant amené à se concentrer encore davantage sur la thématique de l'IA dans les années à venir.

Le ministère de l'Éducation, de l'Enfance et de la Jeunesse (MENJE) assume également sa responsabilité en matière d'IA : **le KI-Kompass propose une stratégie claire pour une utilisation pédagogiquement encadrée de l'IA à l'école**. L'objectif est de promouvoir la qualité pédagogique, l'égalité des chances et le soutien aux enseignants. Cette démarche s'inscrit dans le cadre du plan d'action pluriannuel « **sécher.digital** », qui vise également des thématiques telles qu'un développement sain (notamment l'équilibre entre temps d'écran et autres activités – *screen-life-balance*) ainsi que le renforcement des compétences numériques.

Par ailleurs, l'initiative BEE SECURE renforce son engagement en matière de participation et de consultation des jeunes grâce au **nouveau comité de jeunes Digital Ambassador²⁰**. Elle poursuit également son objectif de fournir aux enfants, aux jeunes et à leur entourage des informations et des repères fiables dans un monde marqué par des évolutions techniques et sociétales rapides.

Comme le montrent les résultats de l'enquête, de nombreux jeunes – tout comme de nombreux parents – ne se sentent pas en mesure d'évaluer eux-mêmes les risques liés à une nouvelle plateforme. **Le rôle d'initiatives telles que BEE SECURE demeure donc d'autant plus essentiel** : elles informent sur les risques et constituent un point de contact pour les enfants, les parents et les professionnels, afin de les accompagner dans une utilisation compétente et axée sur la sécurité des technologies numériques.

Outre le renforcement et l'accompagnement des utilisateurs, il est également **indispensable d'adapter le monde numérique aux besoins des enfants**, comme le souligne la stratégie européenne *Better Internet for Kids* (BIK+²¹) et comme l'exige le *Digital Services Act* (DSA²²). Des lignes directrices destinées²³ aux plateformes en ligne précisent la manière de mettre ces obligations en œuvre. Les risques tels que le cyberharcèlement, les contenus préjudiciables ou encore l'usage excessif doivent être identifiés et réduits. Les droits de l'enfant – notamment la protection, la non-discrimination, l'inclusion, le respect de la vie privée, l'accès à l'information et à l'éducation, ainsi que la liberté d'expression et la participation – doivent être intégrés tant au niveau conceptuel qu'au niveau technique. Dans le domaine

²⁰ Pour plus d'informations sur le Digital Ambassador : <https://www.bee-secure.lu/fr/digital-ambassadors/>

²¹ Better Internet for Kids (BIK+) (Commission européenne, 2022) : <https://better-internet-for-kids.europa.eu/en>

²² Digital Services Act (Union européenne, 2023) : <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/f3556a65-88ea-11ee-99ba-01aa75ed71a1>

²³ Pour des informations supplémentaires (Commission européenne, 2025) : <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/digital-service-act-dsa-explained-what-online-platforms-should-do-keep-kids-and-teens-safe-online>

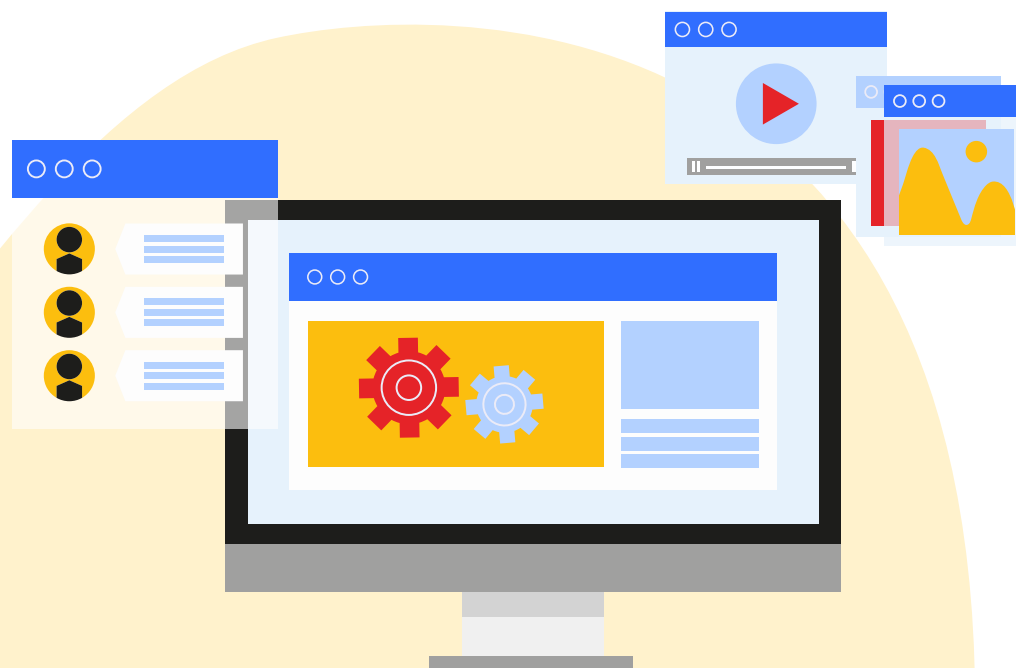
de la sensibilisation, BEE SECURE collabore avec le coordinateur national du DSA ainsi qu'avec l'*Autorité de la Concurrence*, dans le but de renforcer la sécurité en ligne des enfants et des jeunes.

Les plateformes en ligne doivent également appliquer les exigences relatives à la vérification de l'âge des utilisateurs lorsque certains contenus ne doivent être accessibles qu'à partir de 18 ans. Les mécanismes permettant de signaler des contenus nuisibles ou illégaux doivent être conçus de manière adaptée aux enfants.

Dans le cadre de la mise en œuvre nationale du *Digital Services Act* (DSA) 2025, BEE SECURE a obtenu le statut de *National Trusted Flagger*²⁴ et contribue ainsi à ce que les contenus illégaux soient retirés des grandes plateformes.

De tout ce qui précède, force est de constater - et c'est une évidence - que le progrès technologique va poursuivre sur sa trajectoire à grande vitesse. **Une large responsabilité sociale** est en jeu **pour permettre, soutenir et (co-)organiser le bon développement des jeunes** dans une société numérisée. C'est à cette fin qu'il importe plus que jamais que tous les acteurs impliqués œuvrent ensemble.

²⁴ Pour plus d'informations : <https://bee-secure.lu/ntf>



VI. SOURCES

- **Abendroth Dias, K., Arias Cabarcos, P., Bacco, F.M., Bassani, E., Bertoletti, A. et al. (2025).** *Generative AI Outlook Report: Exploring the intersection of technology, society and policy* (E. Navajas Cawood, M. Vespe, A. Kotsev & R. van Bavel, Éd.). Publications Office of the European Union. Online : <https://data.europa.eu/doi/10.2760/1109679>
- **BEE SECURE (2023).** *Hate Speech*. Online : <https://www.bee-secure.lu/fr/publication/discours-de-haine-hate-speech/>
- **BEE SECURE (2025).** *Intelligence artificielle*. Online : <https://www.bee-secure.lu/fr/publication/intelligence-artificielle/>
- **Bickham, D.S., Powell, N., Chidekel, H., Yue, Z., Schwamm, S., Tiches, K., Izenman, E., Ho, K., Carter, M., & Rich, M. (2024).** *Optimism and Uncertainty: How Teens View and Use Artificial Intelligence*. Boston, MA: Boston Children's Hospital's Digital Wellness Lab. Online : <https://digitalwellnesslab.org/pulse-surveys/optimism-and-uncertainty-how-teens-view-and-use-artificial-intelligence/>
- **Brüggen, N., Dreyer, S., Gebel, C., Lauber, A., Materna, G., Müller, R., Schober, M., Stecher, S. (2022).** *Gefährdungsatlas. Digitales Aufwachsen. Vom Kind aus denken. Zukunftssicher handeln*. Aktualisierte und erweiterte 2. Auflage. Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz. Bonn 2022. <https://www.bzkg.de/resource/blob/197826/5e88ec66e545bc%20b196b7bf81fc6dd9e3/2-auflage-gefaehrungsatlas-data.pdf>
- **Buchholz, K. (2023).** *Threads Shoots Past One Million User Mark at Lightning Speed*. <https://www.statista.com/chart/29174/time-to-one-million-users/>
- **Commission européenne (2022).** *Better Internet for Kids strategy (BIK+)*. <https://better-internet-for-kids.europa.eu/en/bik-plus-strategy>
- **Commission européenne (2025).** *The Digital Services Act (DSA) explained. What online platforms should do to keep kids and teens safe online*. Online : <https://digital-strategy.ec.europa.eu/fr/library/digital-service-act-dsa-explained-what-online-platforms-should-do-keep-kids-and-teens-safe-online>
- **Das NETTZ, Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur, HateAid und Neue deutsche Medienmacher*innen als Teil des Kompetenznetzwerks gegen Hass im Netz (Hrsg.) (2024):** *Lauter Hass – leiser Rückzug. Wie Hass im Netz den demokratischen Diskurs bedroht. Ergebnisse einer repräsentativen Befragung*. Berlin. Online : https://hateaid.org/wp-content/uploads/2024/04/Studie_Lauter-Hass-leiser-Rueckzug.pdf
- **eSafetyCommissioner (2025):** *AI chatbots and companions – risks to children and young people*. Online: <https://www.esafety.gov.au/newsroom/blogs/ai-chatbots-and-companions-risks-to-children-and-young-people>

- **Feierabend, S., Rathgeb, T., Gerigk, Y. & Glöckler, S. (2025a).** *JIM-Studie 2025: Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger.* Online: https://mpfs.de/app/uploads/2025/11/JIM_2025_PDF_barrierearm.pdf
- **Feierabend, S., Rathgeb, T., Gerigk, Y., & Glöckler, S. (2025b).** **KIM-Studie 2024.** *Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger.* Online: <https://mpfs.de/app/uploads/2025/05/KIM-Studie-2024.pdf>
- **Landesanstalt für Medien NRW (2025).** *Erfahrung von Kindern und Jugendlichen mit Sexting und Pornos. Zentrale Ergebnisse der Befragung.* Online : https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/user_upload/Forschung/Pornografie_Sexting/2025_LFM-NRW_Studie_Erfahrungen-von-Kindern-und-Jugendlichen-mit-Pornografie-und-Sexting.pdf
- **Livingstone, S., & Stoilova, M. (2021).** *The 4Cs: Classifying Online Risk to Children. (CO:RE Short Report Series on Key Topics).* Hamburg: Leibniz-Institut für Medienforschung | Hans-Bredow-Institut (HBI); CO:RE – Children Online: Research and Evidence. Online : <https://doi.org/10.21241/ssoar.71817>
- **Loi du 19 juillet 1997 complétant le code pénal en modifiant l'incrimination du racisme et en portant incrimination du révisionnisme et d'autres agissements fondés sur des discriminations illégales.** Online : <https://legilux.public.lu/eli/etat/leg/loi/1997/07/19/n1/jo>
- **Madigan, S., Ly, A., Rash, C. L., Van Ouytsel, J., & Temple, J. R. (2018).** *Prevalence of multiple forms of sexting behaviour among youth. A systematic review and meta-analysis. JAMA Pediatrics, 172(4), 327.* Online : <https://jamanetwork.com/journals/jamapediatrics/fullarticle/2673719>
- **Malfacini, K. (2025).** *The impacts of companion AI on human relationships: risks, benefits, and design considerations.* Online : <https://link.springer.com/article/10.1007/s00146-025-02318-6>
- **Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse.** *Sécher.digital.* Online : <https://secher.digital/fr/>
- **OEJQS. (2025).** *OEJQS Factsheet 01/25. Cybermobbing bei Kindern und Jugendlichen in Luxemburg. Teil 1 - Ein vielschichtiges Problem.* Luxemburg: Observatoire national de l'enfance, de la jeunesse et de la qualité scolaire. Online : <https://www.oejqs.lu/wp-content/uploads/2025/10/Factsheet-Cybermobbing-No1.pdf>
- **Poirier, P. & Darabos, A. (2025).** *POLINDEX 2024 : État de la démocratie au Luxembourg. Avec des données comparatives partielles pour l'Allemagne, la France, l'Italie et les Pays-Bas.* Chambre des Députés du Grand-Duché de Luxembourg / Université du Luxembourg. Online : <https://www.chd.lu/sites/default/files/2025-02/polindex-fevrier-2025-presentation-powerpoint-chd.pdf>

- **SCRIPT, Service de Coordination de la Recherche et de l'Innovation pédagogiques et technologiques.** *KI-Kompass: Auswertung KI-Umfrage.* Online : <https://ki-kompass.lu/wp-content/uploads/2025/10/Auswertung-KI-Umfrage-Sommer-2025-DE-v1.pdf>
- **Shojaee, P., Mirzadeh, I., Alizadeh, K., Horton, M., Bengio, S. & Farajtabar, M. (2025).** *The Illusion of Thinking: Understanding the Strengths and Limitations of Reasoning Models via the Lens of Problem Complexity.* Online : <https://arxiv.org/pdf/2506.06941>
- **Stoilova, M., Rahali, M. & Livingstone, S. (2023).** *Classifying and responding to online risk to children: Good practice guide.* London: Insafe helplines and the London School of Economics and Political Science (LSE). Online : <https://www.lse.ac.uk/business/consulting/assets/documents/Classifying-and-responding-to-online-risk-to-children-Good-practice-guide.pdf>
- **The Commission for the Well-Being of Children and Young People (2025).** *A Summary of. The Final Report of The Commission for the Well-Being of Children and Young People. A Danish Answer to a Western Challenge.* Online : <https://uvm.dk/media/nnrpeurh/251008-a-summary-of-the-final-report-of-the-commission-for-the-wellbeing-of-children-and-young-peop.pdf>
- **Union européenne (2023).** *Le règlement sur les services numériques (Digital Services Act – DSA) en bref. Mesures pour protéger les enfants et les jeunes en ligne.* Online : <https://op.europa.eu/fr/publication-detail/-/publication/f3556a65-88ea-11ee-99ba-01aa75ed71a1>
- **Vodafone Stiftung Deutschland (2025).** *Zwischen Bildschirmzeit und Selbstregulation. Soziale Medien im Alltag von Jugendlichen.* <https://www.vodafone-stiftung.de/wp-content/uploads/2025/09/Zwischen-Bildschirmzeit-und-Selbstregulation-Jugendstudie-Vodafone-Stiftung-2025.pdf>
- **Wendt, R., Riesmeyer, C., Leonhard, L., Hagner, J., & Kühn, J. (2024).** *Algorithmen und Künstliche Intelligenz im Alltag von Jugendlichen. Forschungsbericht für die Bayerische Landeszentrale für neue Medien.* Online : https://www.blm.de/files/pdf2/blm_schriftenreihe_111.pdf
- **Yu, Y., Liu, Y., Zhang, J., Huang, Y. & Wang, Y. (2025).** *Understanding Generative AI Risks for Youth : A Taxonomy Based on Empirical Data.* Online : <https://arxiv.org/html/2502.16383v1>
- **Crédits photos :**
Images générées par IA sur Freepik.
Image page 34 : générée par IA, basée sur une photo sous licence Shutterstock.

REMERCIEMENTS

L'initiative BEE SECURE tient à exprimer sa sincère gratitude à toutes les personnes ayant participé à ses enquêtes. Leur contribution est d'une valeur inestimable pour BEE SECURE, car elle permet d'obtenir des informations précieuses sur l'utilisation des TIC par les jeunes. Ces données, ainsi que les tendances observées par BEE SECURE dans le cadre de ses activités, sont essentielles pour orienter les actions de sensibilisation et de prévention de BEE SECURE.

Cofinancé par l'Union européenne : cependant, les positions et opinions exprimées appartiennent aux auteurs et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne. Ni l'Union européenne ni l'autorité chargée de l'octroi ne sauraient en être tenues pour responsables.

Pour plus d'informations, consultez

BEE-SECURE.LU