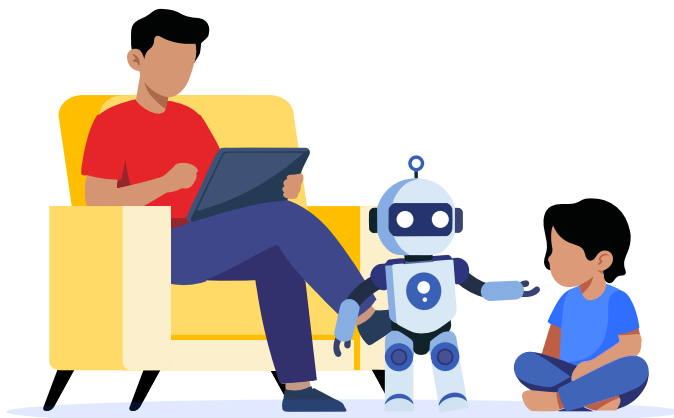


SMART TOYS

Risques associés aux jouets connectés et bonnes pratiques en matière de paramétrage



Préface

Les jouets ont beaucoup évolué ces dernières années. À côté des jeux de construction, des poupées ou des jeux de société classiques, de plus en plus de « smart toys » (littéralement des « jouets intelligents ») investissent les chambres d'enfants. Le choix de jouets adaptés pour les enfants devient une préoccupation croissante pour les parents.

Cette fiche thématique présente les différents types de jouets connectés, les risques qu'ils comportent de même que les bonnes pratiques à adopter pour permettre aux parents et aux enfants de les utiliser de la manière la plus sûre possible.

Sommaire

1. Qu'est-ce que les smart toys ?
2. Risques liés aux jouets connectés
3. Réglementations relatives aux jouets connectés
4. Conseils pour les parents

Liens utiles

Bibliographie

1. Qu'est-ce que les smart toys ?

Contrairement aux jouets analogiques classiques, les smart toys sont généralement équipés de fonctionnalités numériques, comme des capteurs, des caméras, un accès à Internet ou des systèmes d'intelligence artificielle (IA). Il peut également s'agir de jouets dont l'expérience de jeu est complétée par une application.

Grâce à ces fonctionnalités numériques, ces jouets offrent une interactivité accrue aux utilisateurs. À l'aide de caméras ou de capteurs de mouvement, les jouets sont en mesure de percevoir leur environnement ou les utilisateurs, et d'y

réagir. Certains jouets sont dotés d'une interface sans fil leur permettant de transmettre et de recevoir des données, par exemple via *Bluetooth* ou *Wi-Fi*. D'autres jouets connectés sont même capables de communiquer avec l'enfant grâce à la reconnaissance vocale et à des haut-parleurs intégrés.

De tels jouets peuvent soutenir le processus d'apprentissage des enfants et les préparer à l'utilisation d'autres appareils numériques. Pour pouvoir interagir, ces jouets doivent être équipés de capteurs, de caméras ou de microphones qui leur permettent de percevoir leur environnement, ce qui peut entraîner des risques de sécurité parfois lourds de conséquences.

Différents types de smart toys :

● Jouets intelligents non connectés

Pour les *smart toys* qui fonctionnent sans connexion à d'autres appareils ou à Internet, les données sont traitées localement et les processus techniques se déroulent au sein même du jouet. Une connexion à Internet peut être requise ponctuellement pour effectuer les mises à jour du logiciel, mais les jouets demeurent entièrement fonctionnels sans accès à Internet. En règle générale, les *smart toys* non connectés exécutent une série de réactions préprogrammées, déclenchées par des actions spécifiques, comme une commande vocale définie à l'avance.

Exemples : les robots et véhicules dotés de systèmes de détection d'obstacles ou de reconnaissance de commandes.

● Jouets connectés à des appareils ou à Internet

Certains jouets nécessitent une connexion à un smartphone ou à un autre appareil pour que les utilisateurs puissent, par exemple, télécharger de nouveaux contenus sur le jouet, le programmer ou le contrôler.

D'autres jouets sont aussi capables de se connecter directement à Internet via un routeur afin d'accéder à des mises à jour et des informations.

Exemples : les robots programmables dotés d'une application de codage sur tablette, les enceintes numériques capables de lire des enregistrements audio et de télécharger de la musique ou les voitures télécommandées et drones pilotés via un smartphone.

● Jouets dotés d'intelligence artificielle

Les *smart toys* reposant sur l'intelligence artificielle proposent des actions plus personnalisées et interactives. Ils peuvent par exemple s'adapter au niveau de connaissances de l'enfant, communiquer avec lui, répondre à des questions ou adopter d'autres réactions. Souvent, ces jouets nécessitent une connexion à Internet. Exemples : les poupées ou les ours en peluche capables de communiquer avec les enfants.

● Augmented Reality Toys

Il existe également des jouets qui ne sont pas à proprement parler électroniques, mais dont les fonctionnalités sont enrichies grâce à une caméra et à une application installée sur un smartphone ou une tablette. Grâce à l'intelligence artificielle, la caméra est capable de reconnaître des éléments présents sur des jeux de société, des blocs de construction ou des images, puis de superposer à l'écran des contenus numériques et des animations sur le jouet classique. On parle alors de « réalité augmentée ».

Exemple : les jeux de société et livres enrichis en réalité augmentée par des applications.

2. Risques liés aux jouets connectés

Les *smart toys* connectés, en particulier, peuvent présenter des risques, dans la mesure où leur connexion à Internet ou à d'autres appareils peut entraîner des failles de sécurité.

● Création de profils et publicité personnalisée

Lors de l'utilisation de jouets connectés, des informations relatives aux utilisateurs, telles que les données de géolocalisation, la durée d'utilisation et les préférences, peuvent être collectées. De plus, certains fabricants demandent des données personnelles lors de l'inscription ou de la personnalisation du jouet. Ces données peuvent ensuite être utilisées pour établir des profils d'utilisateurs et proposer de la publicité ciblée dans les applications. Par ailleurs, les fabricants des jouets et les exploitants des applications associées peuvent transmettre ces données à des tiers ou les revendre.

Big Data

Chaque activité sur Internet et sur les appareils connectés génère des données qui peuvent être collectées, comme les temps d'utilisation, les coordonnées, les historiques d'activité et bien d'autres informations. Ces volumes massifs de données sont appelés « *big data* » et, en raison de leur valeur, ils sont souvent stockés, analysés et revendus.



● **Atteinte à la vie privée et à la protection des données**

Dans le passé, des cas de fuites et de vols de données chez des fabricants de jouets ont été signalés. Dans de telles situations, des données personnelles tombent entre de mauvaises mains, ce qui expose aussi des enfants à des risques de vol d'identité.

Parmi les données dérobées peuvent figurer des routines du soir, des souhaits intimes, des rêves et des secrets que les enfants ont partagés pendant qu'ils jouaient.

● **Connexions insuffisamment sécurisées**

Des connexions non sécurisées ou insuffisamment protégées peuvent représenter un risque important lors de la transmission de données. Il est donc essentiel de sécuriser les connexions *Wi-Fi* et *Bluetooth* à l'aide de mots de passe forts et uniques. Lorsque les connexions ne sont pas sécurisées, ces jouets peuvent, dans certaines circonstances, être utilisés pour intercepter des données ou écouter les enfants.

● **Informations erronées ou inappropriées générées par l'IA**

Les jouets reposant sur l'intelligence artificielle peuvent présenter des risques pour les enfants. Dans la mesure où ils s'appuient sur des informations provenant d'Internet et sur l'IA, ils sont susceptibles de réagir de manière inappropriée. Ils peuvent « halluciner », c'est-à-dire produire des informations erronées ou déformées, ou relayer des informations inexactes provenant d'Internet. Par le passé, il est arrivé que des jouets reposant sur l'IA fournissent aux enfants des informations relatives à la manipulation d'objets dangereux ou à des pratiques sexuelles.

sont également tenus d'informer les utilisateurs de la disponibilité des mises à jour et de les fournir pour assurer la conformité du contenu ou du service numérique.

Le règlement général sur la protection des données (RGPD)

Pour les jouets dont l'utilisation implique la collecte ou la transmission de données, le *règlement général sur la protection des données (RGPD)*, appelé *General Data Protection Regulation (GDPR)* en anglais, s'applique.

- Les fabricants de jouets ne peuvent demander ou collecter que les données nécessaires à l'utilisation du jouet.
- Les entreprises sont tenues d'assurer la transparence en ce qui concerne les modalités de stockage, de transmission et d'utilisation des informations personnelles permettant d'identifier une personne.
- Si un appareil est en mesure de transmettre des images ou des données audio au fabricant, ce dernier doit en informer les utilisateurs au préalable et leur offrir la possibilité de désactiver cette fonction.
- Les utilisateurs ont le droit de demander à toute entreprise ou tout site web l'accès à l'ensemble des données collectées à leur sujet et, en vertu du droit à l'oubli, d'en exiger la suppression.

Le RGPD interdit donc les jouets connectés qui écoutent les conversations à l'insu des utilisateurs, observent les personnes ou collectent des données non nécessaires. Les utilisateurs ont le droit d'accéder à leurs données et d'en demander la suppression.

L'AI Act de l'Union européenne

L'AI Act définit des exigences applicables aux entreprises qui proposent des services d'intelligence artificielle, afin de protéger la population contre d'éventuels risques. Dans le cas des jouets, le fabricant doit préciser clairement lorsque l'utilisateur interagit avec une IA, par exemple quand il s'agit de *chatbots* ou de réponses générées par une intelligence artificielle, afin d'éviter toute confusion avec des interlocuteurs humains.

Les fournisseurs et les développeurs doivent faire preuve d'une transparence particulière et octroyer aux organismes de contrôle un accès aux données utilisées pour l'entraînement.

3. Réglementations relatives aux jouets connectés

Afin de protéger les consommateurs, et en particulier les enfants, les jouets connectés sont également soumis à des directives et des lois.

Protection des consommateurs

Le [Code de la consommation](#) impose aux fournisseurs et vendeurs d'assurer à leurs clients la transparence des prix, la conformité du contenu et la garantie des biens. En ce qui concerne les contenus et services numériques, les fournisseurs



Enfants et IA

Malgré ces réglementations, une grande prudence s'impose lorsque les enfants utilisent l'IA, car ils ne comprennent pas nécessairement qu'elle ne fonctionne pas comme un être humain et peuvent être plus facilement influencés.

Vous trouverez plus d'informations sur la manière d'aborder l'IA avec vos enfants dans le guide « Parler d'intelligence artificielle avec son enfant ».

Privilégiez les jouets qui ne sont pas connectés à Internet et qui traitent les données localement. Idéalement, optez pour des jouets qui ne collectent pas et ne transmettent pas les données de vos enfants.

Informez-vous sur la durée d'utilisation du jouet.

Certains jouets reposent sur des logiciels ou des applications spécifiques. Toutefois, si les fabricants cessent de proposer des mises à jour du logiciel ou mettent fin au support, l'utilisation du jouet peut devenir difficile, voire risquée. Assurez-vous que le fabricant fournit des informations à ce sujet et garantit un support à long terme.

Évaluez si le jouet est adapté à l'âge de l'enfant.

Tous les jouets connectés ne conviennent pas à tous les âges. La classe d'âge indiquée n'est qu'une recommandation du fabricant. Même si un jouet est autorisé pour une certaine tranche d'âge, il n'est pas forcément adapté au niveau de développement de votre enfant.

Informez-vous sur la valeur pédagogique du jouet.

Les jouets connectés peuvent présenter un intérêt, par exemple pour l'apprentissage de compétences en programmation. Toutefois, les *smart toys* présentés comme éducatifs et intéressants d'un point de vue pédagogique ne sont pas toujours réellement utiles.

Les fabricants mettent souvent en avant l'interactivité, les effets d'apprentissage, le développement des capacités de communication et l'acquisition du langage. Cependant, ces objectifs peuvent aussi être atteints sans peluche interactive. Le contact avec d'autres personnes, les expériences sensorielles et le plaisir de jouer sont généralement plus importants.

Évaluez si votre enfant est prêt à interagir avec une intelligence artificielle.

Les intelligences artificielles présentent un grand potentiel, mais elles peuvent aussi transmettre des informations erronées ou déformées. De plus, le contact avec une IA peut influencer les opinions et les points de vue des enfants, surtout s'ils ne comprennent pas encore son fonctionnement (p. ex.

4. Conseils pour les parents

Toute personne qui utilise des jouets connectés doit être consciente des différents risques qui peuvent y être associés. Les jouets connectés peuvent néanmoins être très ludiques s'ils sont utilisés avec prudence et discernement. BEE SECURE vous propose des conseils à prendre en compte lors de l'achat et de l'utilisation de *smart toys*. Étant donné la grande diversité de ces jouets en termes de forme et de fonctionnement, certains conseils ne s'appliquent pas nécessairement à tous les produits.

Lors de l'achat de smart toys

Avant l'achat, vérifiez attentivement :

- Lors de la configuration du jouet et de la création de comptes, évitez de renseigner les données personnelles de votre enfant de manière irréfléchie. Ne partagez que les informations strictement nécessaires, utilisez des pseudonymes et des indications approximatives.
- Sécurisez systématiquement l'ensemble des comptes utilisateurs et des connexions au moyen de mots de passe et de codes PIN forts et uniques. Les mots de passe doivent comporter au moins 12 caractères et inclure des lettres majuscules, des lettres minuscules, des chiffres et des signes de ponctuation. Les codes PIN ne doivent pas contenir de suites faciles à deviner comme « 1234 » ou des dates de naissance.
- Utilisez le jouet en mode hors ligne lorsqu'une connexion permanente à Internet n'est pas nécessaire, afin de limiter les transferts de données

s'ils pensent que l'IA est une amie et qu'ils ignorent qu'il ne faut pas tout croire).

Assurez-vous que les enfants puissent jouer librement et en toute sécurité.

Évaluez si le jouet offre un niveau de sécurité suffisant pour permettre aux enfants de jouer sans risque et de manière autonome, sans surveillance permanente.

Gardez également à l'esprit que les enfants peuvent en faire un usage qui diffère complètement de celui que vous ou le fabricant aviez prévu initialement.

Pour une utilisation sûre des smart toys

Préparez le jouet pour une utilisation en toute sécurité.

- Lors de la configuration du jouet et de la création de comptes, évitez de renseigner les données personnelles de votre enfant de manière irréfléchie. Ne partagez que les informations strictement nécessaires, utilisez des pseudonymes et des indications approximatives.
- Sécurisez systématiquement l'ensemble des comptes utilisateurs et des connexions au moyen de mots de passe et de codes PIN forts et uniques. Les mots de passe doivent comporter au moins 12 caractères et inclure des lettres majuscules, des lettres minuscules, des chiffres et des signes de ponctuation. Les codes PIN ne doivent pas contenir de suites faciles à deviner comme « 1234 » ou des dates de naissance.
- Utilisez le jouet en mode hors ligne lorsqu'une connexion permanente à Internet n'est pas nécessaire, afin de limiter les transferts de données

Comment accompagner votre enfant dans l'utilisation du jouet ?

En particulier au début, il est recommandé d'accompagner l'enfant lorsqu'il découvre un nouveau jouet.

La communication et la proximité sont importantes dans ce contexte.

- Aidez votre enfant lors de la mise en service et de l'utilisation du jouet. Observez-le ou jouez avec lui lorsqu'il utilise le jouet pour la première fois.
- Expliquez à votre enfant avec quoi il joue : « L'appareil est connecté à Internet et peut transmettre des choses que tu lui dis ou que tu lui montres » ou « Il parle comme un être humain, mais c'est un ordinateur ».
- Établissez des règles pour encadrer l'utilisation du jouet : les pièces dans lesquelles il peut être utilisé et les horaires et la durée d'utilisation.
- Soyez attentif à l'état émotionnel de votre enfant lorsqu'il utilise le jouet et à d'éventuels changements d'humeur ou de comportement.
- Soyez à l'écoute si votre enfant souhaite parler du jouet ou s'il a des questions à ce sujet.
- Éteignez le jouet après utilisation afin d'éviter que les capteurs, les caméras et les microphones n'enregistrent d'autres conversations ou activités.

Important : Les jouets interactifs ne remplacent pas le contact humain, les expériences sensorielles et l'activité physique. Passez du temps avec votre enfant en famille et prévoyez également des moments en plein air.

Liens utiles

- Centre Européen des Consommateurs Luxembourg : cecluxembourg.lu
- Commission nationale pour la protection des données : cnpd.public.lu/de/particuliers/vos-droits

- Le Code de la consommation: mpc.gouvernement.lu/de/dossiers/2023/codeconsommation

Bibliographie

- **EU Artificial intelligence Act. The EU Artificial Intelligence Act**
artificialintelligenceact.eu
- **GDPR.EU. General Data Protection Regulation (GDPR)**
gdpr.eu
- **Jugendschutz.net. Praxis Info: Vernetztes Spielzeug**
jugendschutz.net/mediathek/artikel/praxisinfo-vernetztes-spielzeug
- **Klicksafe. Smart Toys – Datenschutzrisiko im Kinderzimmer**
klicksafe.de/smart-home/smart-toys
klicksafe.de/news/ki-freunde-im-kinderzimmer-schoene-neue-spielzeugwelt
- **Verbraucherzentrale. Vorsicht bei Smart Toys: Die Risiken von vernetztem Spielzeug**
verbraucherzentrale.de/wissen/umwelt-haushalt/spielzeug/vorsicht-bei-smart-toys-die-risiken-von-vernetztem-spielzeug-29297
- **Verbraucherzentrale Niedersachsen. Smarte Spielzeuge mit KI: So schützen Sie die Privatsphäre Ihres Kindes**
verbraucherzentrale-niedersachsen.de/themen/internet-telefon/datenschutz/smart-spielzeuge-ki-so-schuetzen-sie-die-privatsphaere-ihres-kindes
- **BEE SECURE**
Fiche thématique : Big Data
bee-secure.lu/collecte-donnees
Fiche thématique : Intelligence artificielle
bee-secure.lu/fiche-ia

Pour des raisons de lisibilité, la forme masculine a été employée dans cette publication comme genre neutre pour désigner l'ensemble de la population.



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

Fiche Thématique
Smart Toys
Risques associés aux jouets connectés et bonnes pratiques en matière de paramétrage
06.2026
ISBN 978-2-919846-49-8
Ressource électronique

Initié par:



Opéré par:



Cofinancé par:

