

# BEE SECURE RADAR 2025

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





# Table des matières

<b>Introduction</b> .....	<b>4</b>
<b>I. Résultats des enquêtes sur l'utilisation des TIC au Luxembourg</b> .....	<b>5</b>
<b>1 CONTACT AVEC LE MONDE DIGITAL</b> .....	<b>8</b>
1.1. Premier contact avec le monde digital .....	8
1.2. Premier smartphone et première tablette .....	9
1.3. Premier compte sur les médias sociaux .....	10
1.4. Équipement d'appareils numériques .....	11
<b>2 APPLICATIONS SUR LE SMARTPHONE</b> .....	<b>12</b>
<b>3 TEMPS D'ÉCRAN</b> .....	<b>14</b>
3.1. Fonction du temps d'écran .....	14
3.2. Temps d'utilisation des appareils .....	16
3.3. Durée par activité .....	18
<b>4 ÉVALUATION ET GESTION DES RISQUES LIÉS À L'UTILISATION DES TIC</b> .....	<b>20</b>
4.1. Risques en ligne les plus préoccupants .....	21
4.2. Expériences avec les risques et les dangers .....	22
4.3. Capacités de gestion des risques .....	27
4.4. Règles et mesures des parents .....	30
4.5. Smartphone dans le cadre scolaire .....	31
<b>5 INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (IA)</b> .....	<b>33</b>
<b>6 ACTUALITÉS ET ÉDUCATION AUX MÉDIAS – ANALYSE DE LA FONDATION ZENTRUM FIR POLITESCH BILDUNG (ZPB)</b> .....	<b>35</b>
6.1. Intérêt des jeunes pour l'actualité luxembourgeoise/mondiale .....	35
6.2. Utilisation des canaux d'informations .....	36
6.3. Compétences dans l'utilisation des médias numériques .....	37
6.4. Crédibilité des informations .....	38
6.5. Conclusions de la Fondation ZpB .....	39
<b>7 NOTORIÉTÉ DIGITAL SERVICES ACT (DSA)</b> .....	<b>40</b>
<b>8 EXPÉRIENCES SUR INTERNET</b> .....	<b>42</b>
8.1. Changements souhaités dans le monde digital .....	42
8.2. Expériences négatives sur Internet .....	43
8.3. Expériences positives sur Internet .....	44
<b>II. BEE SECURE Helpline</b> .....	<b>45</b>
<b>III. BEE SECURE Stoptline</b> .....	<b>48</b>
<b>IV. Perception publique</b> .....	<b>52</b>
<b>V. Résumé</b> .....	<b>53</b>
<b>VI. Perspectives</b> .....	<b>57</b>
<b>VII. Sources</b> .....	<b>59</b>

# Introduction

L'utilisation des technologies de l'information et de la communication (TIC) par les jeunes est un sujet qui ne cesse de gagner en importance. La digitalisation s'intensifie à tous les niveaux de la société. Les jeunes générations, en tant que natifs numériques, adoptent ces outils avec une aisance remarquable, façonnant ainsi leurs modes de communication, d'apprentissage et de divertissement.

Cependant, cette utilisation accrue des TIC n'est pas sans risques. Les jeunes peuvent être exposés à divers dangers tels que le cyberharcèlement, la désinformation, l'usage excessif des écrans, les contenus potentiellement nuisibles tels que la pornographie et les atteintes à la vie privée. Il est donc crucial qu'ils soient informés des mesures à prendre pour naviguer en toute sécurité dans le monde numérique.

C'est dans cette optique 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 « sécher.digital », dont les piliers sont :

- ➔ un Screen-Life-Balance sain
- ➔ une utilisation responsable de l'intelligence artificielle à l'école
- ➔ le renforcement des compétences digitales à l'école
- ➔ une simplification administrative dans le domaine de l'éducation

Dans ce contexte, BEE SECURE joue un rôle essentiel en sensibilisant les jeunes aux enjeux liés à l'utilisation des TIC. En tant qu'initiative gouvernementale dédiée à la promotion d'un usage responsable et sécurisé des technologies, BEE SECURE propose des ressources éducatives et des campagnes de sensibilisation visant à informer les jeunes sur les bonnes pratiques en matière de sécurité en ligne.

■ Nous tenons 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.

Le rapport BEE SECURE Radar se penchera sur les tendances actuelles concernant l'utilisation des TIC par les jeunes au Luxembourg tout en mettant en lumière les risques associés et l'importance d'apprendre à adopter des mesures préventives. Ces informations sont cruciales pour guider les initiatives de sensibilisation et de prévention de BEE SECURE, en permettant d'identifier les besoins spécifiques des utilisateurs et d'ajuster les mesures de protection en conséquence.

Cette quatrième édition du BEE SECURE Radar 2025 porte sur l'année scolaire 2023/2024 (allant du 1<sup>er</sup> septembre 2023 au 31 août 2024) et présente les résultats relatifs à ce sujet du point de vue des jeunes et des parents. Elle intègre également des données issues des enquêtes menées auprès des enseignants, des informations concernant les demandes de conseil adressées à la ligne d'assistance BEE SECURE Helpline et sur les contenus signalés comme illégaux reçus par la BEE SECURE Stopline, ainsi que des enquêtes menées auprès des enfants dans le cadre de l'évènement *DigiRallye*. Le chapitre consacré à la « perception publique » offre un aperçu des thèmes principaux qui animent le débat public.

De nouveaux thèmes sont également abordés cette année :

- ➔ Actualités et éducation aux médias (en collaboration avec la Fondation *Zentrum für politisch Bildung, ZpB*)
- ➔ Intelligence artificielle (IA)
- ➔ Smartphone en contexte scolaire
- ➔ Importance des différentes mesures de protection
- ➔ Notoriété *Digital Services Act*

En outre, pour certains sujets déjà traités dans les éditions BEE SECURE Radar précédentes, de nouvelles questions ont été posées afin d'explorer certains aspects de manière encore plus approfondie.■

# I. Résultats des enquêtes sur l'utilisation des TIC au Luxembourg

## Méthodologie

Une des missions de BEE SECURE est d'assurer une veille en matière d'utilisation des TIC par les enfants et les jeunes. Dans ce cadre, le *Service national de la jeunesse* (SNJ), en tant que coordinateur de l'initiative gouvernementale BEE SECURE, mène deux enquêtes annuelles visant à explorer divers aspects liés aux TIC : l'une ciblant les jeunes eux-mêmes et l'autre s'adressant aux parents. L'objectif de cette démarche est d'obtenir une vue d'ensemble complète sur l'utilisation des TIC par les enfants et les jeunes. Il est important de noter que les participants à ces enquêtes ne vivent pas nécessairement dans le même ménage et qu'il n'existe pas de lien connu entre eux.

Ces enquêtes offrent un aperçu détaillé sur l'usage des technologies, tout en évaluant les risques associés à leur utilisation en ligne et les mesures mises en place pour les gérer. L'objectif principal de ces études est d'évaluer tant les opportunités que les risques liés aux TIC, permettant ainsi d'informer et d'orienter les actions futures pour une utilisation sécurisée et bénéfique des outils numériques.

Les données issues des études allemandes « KIM » et « JIM »<sup>2</sup> sont particulièrement pertinentes à cet égard, fournissant des insights précieux sur les comportements et les perceptions des jeunes vis-à-vis des TIC. De plus, les questions posées dans les enquêtes du SNJ s'inspirent d'études et d'enquêtes internationales similaires, garantissant ainsi une approche cohérente dans l'analyse des tendances observées.

**Enquête parmi les jeunes** : L'enquête en ligne a été réalisée entre début juin et mi-juillet 2024. Cette enquête a été diffusée à travers divers canaux, tels que les réseaux sociaux et des affiches dans des lieux fréquentés par les jeunes, comme les maisons de jeunes et les CEPAS. Au total, 954 enfants et jeunes ont participé à cette enquête. Après un processus d'épuration des données, 916 participants âgés de 12 à 30 ans ont été retenus pour l'analyse. Parmi eux, 87 étaient âgés de 12 à 16 ans, tandis que 829 appartenaient à la tranche d'âge de 17 à 30 ans.

Les données recueillies lors de l'enquête ont été pondérées selon l'âge, ce qui signifie que les résultats ont été ajustés pour refléter de manière plus précise la répartition des âges au sein de la population cible. Après cette pondération, les participants âgés de 12 à 16 ans représentent 22,6 % de l'échantillon, tandis que ceux âgés de 17 à 30 ans constituent 77,4 %. La moyenne d'âge des participants de 12 à 16 ans est désormais 14 ans et demie, ce qui représente une augmentation de 1,5 an par rapport à l'année précédente. Pour le groupe des 17 à 30 ans, la moyenne d'âge reste inchangée par rapport à l'édition précédente, s'établissant à 23 ans.

Il convient de préciser que le « n » figurant dans les graphiques correspond au nombre brut de répondants ayant répondu à chaque question. En revanche, les pourcentages présentés dans les tableaux sont calculés sur la base de données pondérées.

**Répartition par âge :**  
12-16 ans : 87 jeunes  
17-21 ans : 308 jeunes  
22-25 ans : 252 jeunes  
26-30 ans : 269 jeunes

**Répartition par genre :**  
• Masculin : 211 jeunes  
• Féminin : 683 jeunes  
• Pas d'indication/autre : 22 jeunes

<sup>2</sup> L'étude *JIM* (*Jugend, Internet, Medien*) analyse chaque année depuis 1998 le comportement médiatique des jeunes de 12 à 19 ans en Allemagne. Depuis 1999, l'étude *KIM* (*Kinder, Internet, Medien*) se concentre sur les 6 à 13 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.

**Enquête parmi les parents :** L'enquête menée en collaboration avec l'institut *Ilres* a été lancée début juin 2024, ciblant les parents d'enfants âgés de 3 à 16 ans. Cette étude a pour objectif d'évaluer l'utilisation des TIC par les enfants et les jeunes, selon la perspective des parents. Au total, 541 parents ou tuteurs légaux<sup>3</sup> ont participé à l'enquête, dont 281 avaient des enfants âgés de 3 à 11 ans et 260 avaient des enfants de 12 à 16 ans. Les données recueillies ont ensuite été pondérées en fonction de l'âge des enfants.

Dans la présente publication, les principaux résultats des deux enquêtes seront présentés et comparés. Il est important de noter que les questions posées dans chaque enquête pouvaient être différentes, ce qui implique que certains résultats ne sont pas directement comparables ou ne sont disponibles que pour l'un des deux groupes.

Pour certains sujets, les résultats seront complétés par d'autres données recueillies par BEE SECURE durant l'année scolaire 2023/2024. Ces compléments incluent des informations issues de la BEE SECURE Helpline et de la BEE SECURE Stopline, ainsi qu'une analyse de la Fondation *Zentrum fir politesch Bildung* (ZpB).

<sup>3</sup> Le terme « parents » est utilisé dans cette publication comme un substitut pour tous les tuteurs légaux des enfants.

Les données supplémentaires collectées par BEE SECURE comprennent les informations suivantes :



**Questionnaire lors des formations de sensibilisation de BEE SECURE pour enfants et jeunes :** Ces formations sont offertes aux classes de l'enseignement fondamental et secondaire, ainsi qu'aux groupes extrascolaires au Luxembourg, tout au long de l'année scolaire 2023/2024. Plus de 21 580 élèves ont pris part à ces sessions, parmi lesquels 14 894 ont répondu à l'enquête anonyme (9 013 élèves de l'enseignement fondamental et 5 881 élèves de l'enseignement secondaire).



**Enquête parmi le personnel éducatif et enseignant :** Cette année, les enseignants et éducateurs ont été contactés de manière différente : grâce à un message Push-Up lors de la conférence *EduTrends*, ils ont pu participer à l'enquête. De plus, pour la première fois, l'enquête a été promue via les réseaux sociaux. Cette approche a eu un effet positif : par rapport aux années précédentes, où un appel à la participation a été lancé dans le cadre des formations continues, le nombre de participants a considérablement augmenté, atteignant un total de 477 personnes. Parmi elles, 70 travaillent dans des maisons relais (15 %), 15 dans des maisons de jeunes (3 %), 191 dans l'enseignement fondamental (40 %), 149 dans l'enseignement secondaire (31 %) et 52 dans d'autres structures (11 %).



**Interviews lors du DigiRallye avec les enfants :** Au cours de l'année scolaire 2023/2024, deux éditions du *DigiRallye* ont été organisées. Cet événement est centré sur le monde numérique. En tout, 112 enfants âgés de 8 à 12 ans ont pris part à l'enquête orale réalisée lors de ces deux éditions. Plus précisément, 73 enfants ont participé à la première édition, tandis que 39 enfants ont pris part à la seconde édition.

**Graphiques :** En raison des arrondis, il est possible que la somme des pourcentages d'une même colonne soit légèrement différente de 100 %.

**Limites :** Il est important de prendre en compte que les enquêtes dans le cadre du BEE SECURE Radar présentent certaines limites. Tout d'abord, il convient de noter que les parents et les jeunes ne font pas nécessairement partie du même ménage, ce qui peut compliquer la mise en relation des points de vue. De plus, les questions posées aux parents et aux jeunes peuvent différer tant en termes de formulation que d'options de réponses, rendant ainsi difficile une comparaison directe entre leurs perspectives.



Il est également essentiel de souligner que les résultats du BEE SECURE Radar ne peuvent pas être considérés comme représentatifs de l'ensemble de la population luxembourgeoise. Il est donc **nécessaire d'interpréter ces résultats avec prudence** et de les considérer plutôt comme des indications générales que comme des conclusions définitives.

Enfin, atteindre les jeunes âgés de 12 à 16 ans s'avère être un défi. Cette tranche d'âge peut être moins accessible pour les enquêtes, ce qui peut influencer la diversité et la richesse des données recueillies.

**Pour compenser les limites des enquêtes**, les résultats sont enrichis par des études similaires menées à l'étranger, offrant ainsi une image plus complète du comportement médiatique des enfants et des jeunes. Toutefois, il est important de noter que ces données ne sont pas directement applicables à la réalité luxembourgeoise.

Un point positif à souligner est la participation des 829 jeunes âgés de 17 à 30 ans, un chiffre nettement supérieur à celui des années précédentes. Cela témoigne de l'efficacité de la campagne publicitaire mise en place.

---

Il est envisageable de mettre en parallèle certains résultats avec ceux de l'édition antérieure (2022/2023), intitulée BEE SECURE Radar 2024. Les résultats récents, relatifs à l'année 2023/2024, sont désignés sous le titre BEE SECURE Radar 2025.

# 1 CONTACT AVEC LE MONDE DIGITAL

## 1.1 Premier contact avec le monde digital

Les parents ont été interrogés sur l'âge auquel leur enfant a eu son premier contact avec le monde digital.

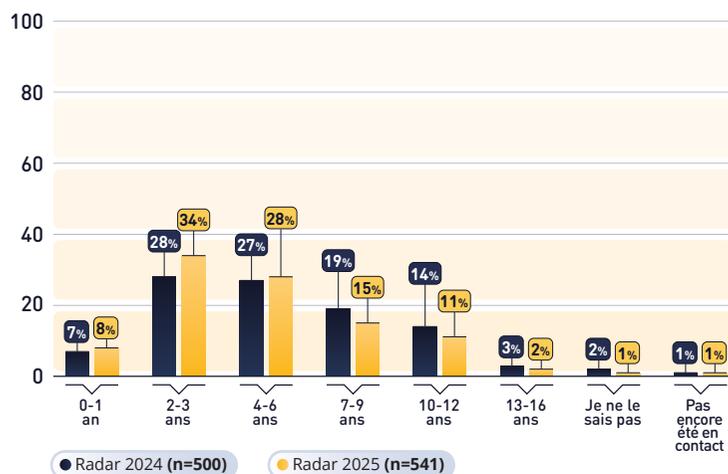


Figure 1. PARENTS - Âge lors du premier contact avec un appareil avec accès Internet.

La comparaison avec l'année précédente ne fait pas ressortir des différences significatives, mais cette fois-ci, 42 % des parents rapportent que leur enfant a eu ce **premier contact avant l'âge de quatre ans**, contre seulement 35 % l'année dernière. Il se peut que cette légère augmentation soit insignifiante, étant donné que des variations d'environ 5 % sont courantes dans ce genre d'enquête. D'un autre côté, cette petite hausse pourrait également indiquer une tendance légèrement croissante vers un contact toujours plus précoce au cours de la période préscolaire.

Lors du *DigiRallye*, les enfants (8 à 12 ans) ont été interrogés sur leurs activités les plus fréquentes sur Internet.



Figure 2. ENFANTS - Activités les plus fréquentes sur Internet.

Les résultats révèlent que trois quarts d'entre eux ont mentionné regarder des vidéos, tandis que 71 % ont indiqué jouer à des jeux en ligne. Ces deux activités se démarquent nettement comme étant les plus populaires parmi les jeunes participants, illustrant ainsi l'importance du contenu vidéo et des jeux numériques dans leur quotidien.

**i**

Le *Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse* a lancé en septembre 2024 le plan d'action « sécher.digital ».

« sécher.digital » vise une utilisation responsable des technologies digitales par les enfants et les jeunes. La campagne se base notamment sur la règle 3-6-9-12, émanant du psychiatre français Serge Tisseron, qui préconise :

- pas d'écran avant 3 ans
- pas de console de jeu personnelle avant 6 ans
- pas d'Internet accompagné avant 9 ans
- pas d'Internet seul avant 12 ans

(<https://secher.digital/fr/>)

**i**

Selon l'étude allemande *Bitkom*, 92 % des enfants et adolescents âgés de 6 ans et plus utilisent Internet au moins occasionnellement.

(Bitkom Research, 2024)

## 1.2 Premier smartphone et première tablette

En plus d'explorer le premier contact avec Internet, l'accent est désormais mis sur l'âge auquel les enfants obtiennent leur premier smartphone ainsi que leur première tablette.

Les résultats de l'étude « miniKim » en Allemagne (2024) montrent qu'environ un enfant sur dix, âgé de 2 à 5 ans, possède son propre smartphone ou y a un accès libre. Cela représente une augmentation significative par rapport aux 4 % enregistrés en 2020. D'après les responsables éducatifs, plus d'un cinquième des enfants (22 %) utilise un smartphone au moins une fois par semaine. En revanche, 29 % s'en servent moins fréquemment et près de la moitié (47 %) ne l'utilise jamais (Kieninger et al., 2024, p. 34).

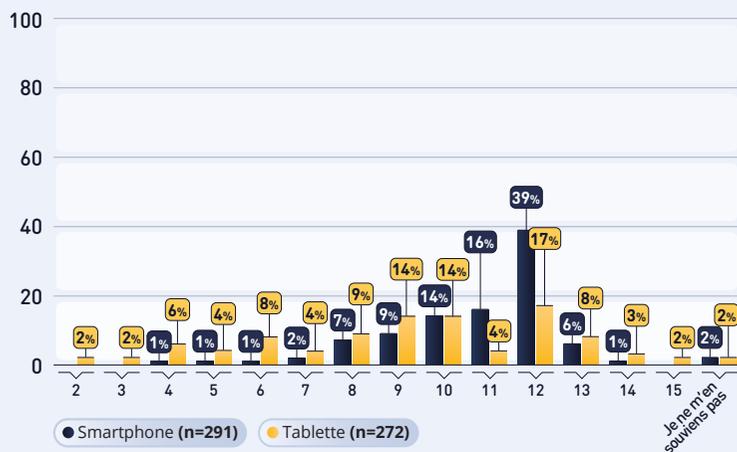


Figure 3. PARENTS - Âge d'obtention des premiers appareils des enfants.

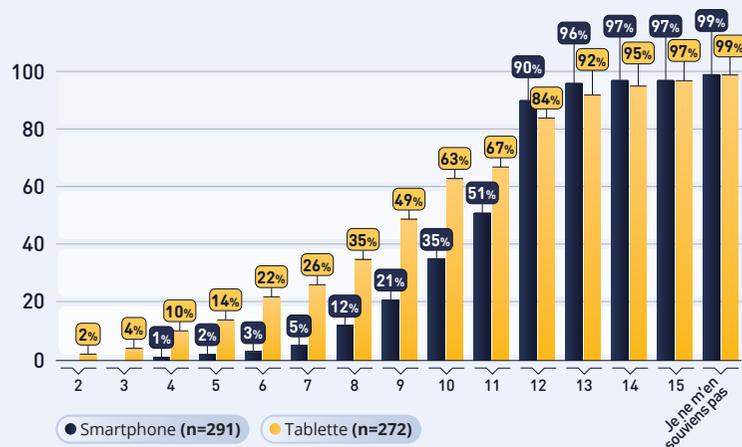


Figure 4. PARENTS - Âge d'obtention des premiers appareils des enfants (représentation cumulative).

Parmi les 541 parents interrogés au Luxembourg, 291 (soit 54 %) ont déclaré que leur enfant possède un smartphone. Ce chiffre est une baisse de 6 % par rapport à l'année précédente. **90 % des parents ont indiqué que leur enfant a reçu son smartphone au plus tard à l'âge de 12 ans** (BEE SECURE Radar 2024 : 84 %). La majorité des enfants (39 %) reçoivent leur smartphone à l'âge de 12 ans (figure 3), ce qui est similaire aux années précédentes. L'âge moyen auquel les enfants obtiennent leur premier smartphone est de 10,76 ans (n=291 parents).

Outre les smartphones, les parents ont également été interrogés sur la possession d'une tablette par leur enfant et l'âge auquel celle-ci leur a été offerte. Il en ressort que **la moitié des enfants possède leur propre tablette, qu'ils ont en moyenne obtenu à l'âge de 9 ans**.

Lors du *DigiRallye*, les enfants eux-mêmes ont indiqué avoir reçu leur première tablette en moyenne à 7 ans. De plus, 67 % des enfants possèdent une tablette personnelle, tandis que 9 sur 10 (87 %) d'entre eux utilisent une tablette, qu'ils s'agisse de leur propre appareil ou de celui de la famille, par exemple.

**i** Dans le cadre du DigiRallye destiné aux enfants de 8 à 12 ans, l'âge moyen d'obtention du premier smartphone est d'environ 9 ans (n=73). Cette moyenne reste constante par rapport aux années précédentes.

En incluant l'utilisation de smartphones appartenant à la famille ou d'autres dispositifs, on constate que 88,39 % des enfants utilisent un smartphone d'une manière ou d'une autre.

### 1.3 Premier compte sur les médias sociaux

Par ailleurs, les parents ont été sondés sur l'âge auquel leur enfant a créé son premier compte sur un réseau social.



**Figure 5.** PARENTS - À quel âge votre enfant a-t-il créé son premier compte sur un réseau social ?

Il en ressort de la figure 5 que 61 % d'entre eux déclarent que leurs enfants ne possèdent pas de compte. Parmi ceux qui en ont un, la majorité l'a créé à l'âge de 12 ans.

Enfants n'ayant pas (encore) de compte sur un réseau social - répartition par âge :

- 3-5 ans : 96 %
- 6-7 ans : 95 %
- 8-10 ans : 92 %
- 11-13 ans : 55 %
- 14-16 ans : 11 %

## 1.4 Équipement d'appareils numériques

Après avoir interrogés les parents sur l'âge auquel leurs enfants entrent en contact avec le monde numérique, nous présentons les différents appareils numériques dont ils disposent. Ces tendances soulignent l'évolution des préférences technologiques au fil du temps.

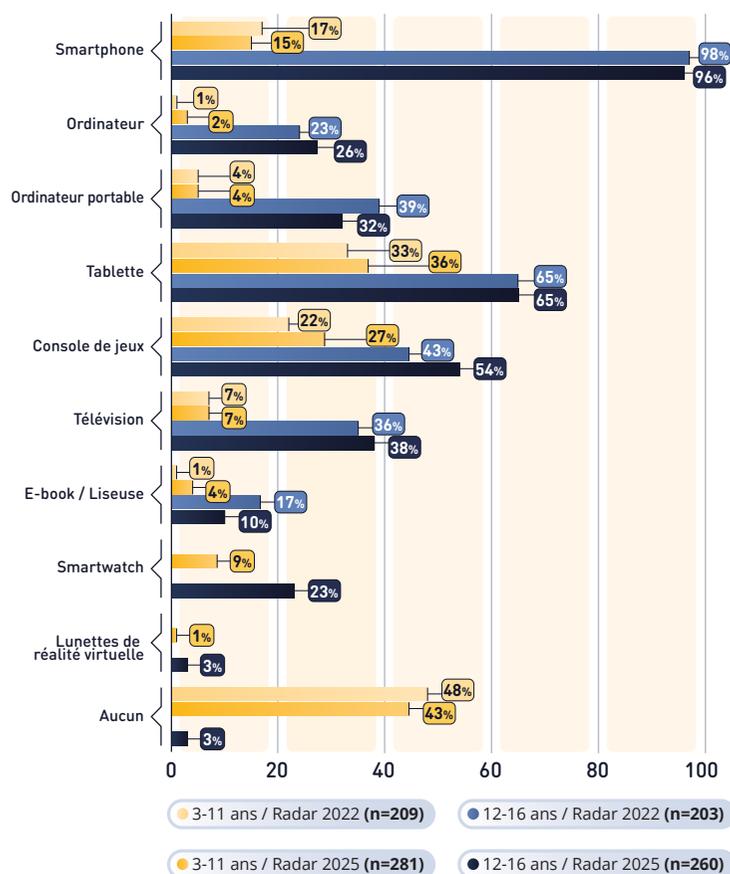
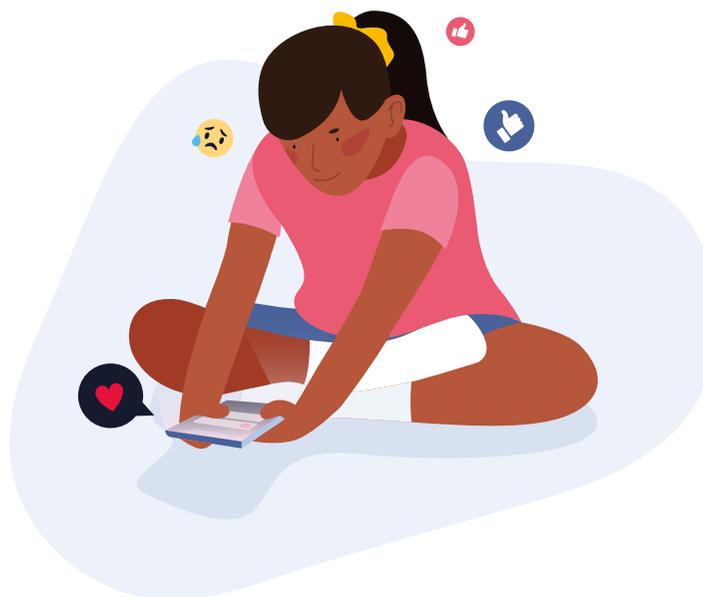


Figure 6. PARENTS - Votre enfant a-t-il son/sa propre...?

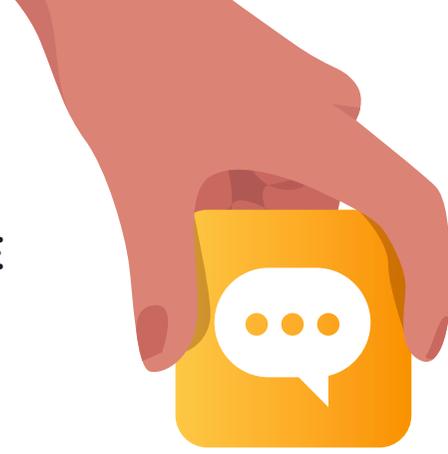
Les résultats montrent qu'en général, il n'y a pas de grandes différences par rapport à 2022. Il est observé que **presque tous les jeunes âgés de 12 à 16 ans possèdent un smartphone**. Concernant la montre intelligente (*smartwatch*) et les lunettes de réalité virtuelle, les données n'ont été recueillies qu'à partir de 2023. Cependant, l'évaluation de ces appareils sera certainement intéressante à observer à l'avenir.

De plus, une diminution de la possession d'e-books ainsi que d'ordinateurs portables chez les jeunes âgés de 12 à 16 ans est également constatée.



**i** D'après l'étude allemande « miniKim » (2023), 42 % des enfants âgés de 2 à 5 ans ne possèdent aucun des appareils mentionnés. L'ordinateur ou le portable pour enfants est le plus répandu, avec 22 %. Un enfant sur cinq a déjà une tablette « classique ». Par ailleurs, 13 % des enfants disposent d'une télévision, d'un Smart TV ou d'un abonnement de streaming. De plus, 12 % ont accès à un lecteur CD/MP3/cassette ou à un iPod. Enfin, un enfant sur dix possède un téléphone ou un smartphone.

(Kieninger et al., 2024)



## 2 APPLICATIONS SUR LE SMARTPHONE

Comme les années précédentes, les enfants et les adolescents ont également été interrogés cette fois-ci sur les applications qu'ils utilisent le plus fréquemment sur le smartphone.<sup>5</sup>

**i** Les six réseaux sociaux les plus populaires chez les 11 à 17 ans en Autriche (2024) :

1. *WhatsApp* ..... 76 %
2. *Instagram* ..... 71 %
3. *YouTube* ..... 70 %
4. *TikTok* ..... 65 %
5. *Snapchat* ..... 61 %
6. *Pinterest* ..... 42 %

(saferinternet.at, 2024)

**i** Selon l'étude allemande « JIM » (2023), chez les 12 à 19 ans, *WhatsApp* se classe également en tête des services en ligne avec 94 % d'utilisation régulière. *Instagram* reste stable à la deuxième place avec 62 %, suivi de *TikTok* (59 %) et *Snapchat* (49 %), qui affichent une légère hausse par rapport à 2022. En revanche, *Facebook* connaît une baisse, n'étant utilisé régulièrement que par 22 % des jeunes.

(Feierabend et al., 2023)

<sup>5</sup> Liste des applications parmi lesquels les jeunes pouvaient en cocher toutes celles qu'ils utilisent : *Facebook, Instagram, YouTube, Snapchat, TikTok, WhatsApp, BeReal, Roblox, X (Twitter), Messenger, Discord, Twitch*, plateforme de streaming de musique, *MS Teams*, application de rencontre, application de trading, *Signal, Telegram*, plateforme de streaming vidéo, autres, aucune.

	8 → 12 ans perspective enfants (n=112)	12 → 16 ans perspective jeunes (n=84)	17 → 30 ans perspective jeunes (n=819)
1	<i>YouTube</i> (81 %)	<i>WhatsApp</i> (88 %)	<i>WhatsApp</i> (95 %)
2	App pour jouer (75 %)	<i>YouTube</i> (87 %)	<i>Instagram</i> (94 %)
3	<i>Snapchat</i> (37 %)	<i>Snapchat</i> (82 %)	<i>YouTube</i> (87 %)
4	<i>WhatsApp</i> (33 %)	<i>Instagram</i> (81 %)	Plateforme de streaming de musique (84 %)
5	Plateforme de streaming vidéo (29 %)	Plateforme de streaming de musique (71 %)	Plateforme de streaming vidéo (83 %)

Figure 7. Les applications les plus utilisées.

Pour les jeunes âgés de 12 à 16 ans, *WhatsApp* (88 %) se positionne en première position, suivi de près par *YouTube* (87 %). L'année dernière, l'ordre était inversé, mais ces deux applications occupent toujours les deux premières places. En revanche, *MS Teams*, qui occupait la quatrième position l'année passée, ne figure plus cette fois-ci dans le top 5. *Instagram* (81 %), quant à lui, a fait son entrée dans ce classement par rapport à l'année précédente.

Concernant les 17 à 30 ans, la hiérarchie des top 5 reste identique à celle de l'année dernière, à l'exception de la quatrième place, désormais occupée par des plateformes de streaming de musique, remplaçant *Facebook*. Comme pour le groupe des 12 à 16 ans, *WhatsApp* (95 %) est également l'application la plus utilisée sur leur smartphone.

Enfin, chez les enfants de 8 à 12 ans interrogés lors du *DigiRallye*, peu de changements ont été notés par rapport à l'année précédente. *YouTube* (81 %), les applications pour jouer (75 %) et *Snapchat* (37 %) demeurent les applications préférées des plus jeunes, et ce dans le même ordre.

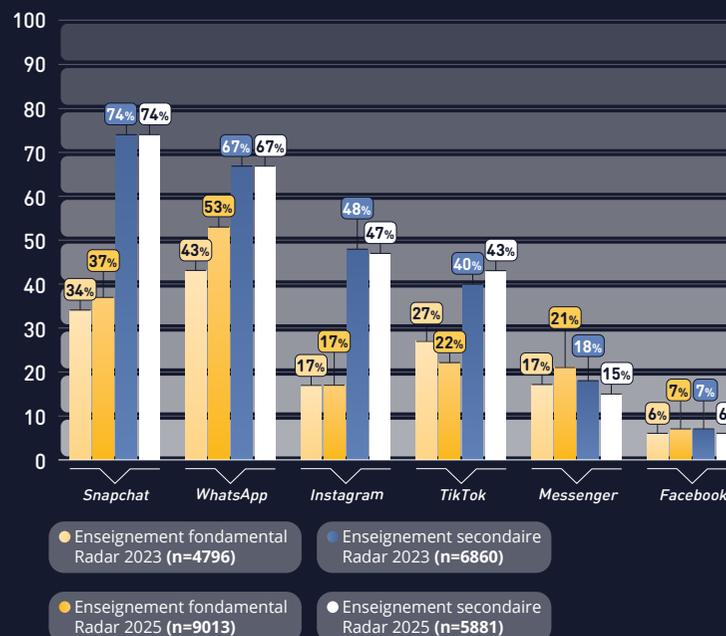


Figure 8. ÉLÈVES - J'utilise ces applications (plusieurs réponses possibles)...

La figure 8 montre que, chez **les élèves de l'enseignement fondamental**, les trois applications de médias sociaux les plus utilisées sont **WhatsApp (53 %), Snapchat (37 %) et TikTok (22 %)**, conservant le même ordre que l'année précédente. Toutefois, il est constaté que l'utilisation de *WhatsApp* a augmenté de 10 % par rapport à 2023, tandis que la fréquence d'utilisation de *TikTok* est restée relativement stable.

En ce qui concerne les élèves de l'enseignement secondaire, ils utilisent principalement *Snapchat* (74 %), *WhatsApp* (67%) et *Instagram* (47 %).



### 3 TEMPS D'ÉCRAN

L'Internet fait partie intégrante de la vie quotidienne des jeunes et est employé dans divers domaines. Dans le cadre d'une enquête menée par le STATEC en 2022, les participants ont été interrogés sur les avantages qu'ils tirent de l'utilisation d'Internet. Parmi les jeunes âgés de 16 à 24 ans, tout comme dans les autres tranches d'âge, la possibilité de rester en contact ou d'accroître les interactions avec la famille et les amis se classe en tête. Vient ensuite l'amélioration du suivi des informations locales et internationales (STATEC, 2023).

Le chapitre présent aborde plus en détail la thématique du temps d'écran. Combien de temps les enfants et les jeunes passent-ils sur leur smartphone ? Comment perçoivent-ils leur propre utilisation du temps d'écran ? Quelles sont les principales activités qu'ils réalisent en ligne ?

#### 3.1 Fonction du temps d'écran

Pour la première fois dans le cadre du BEE SECURE Radar, les répondants ont été interrogés sur leur connaissance de la fonction sur le smartphone permettant de consulter le temps d'écran quotidien moyen.

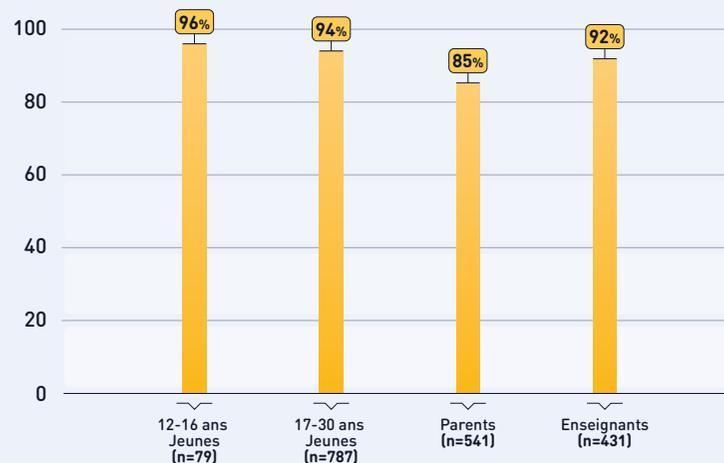
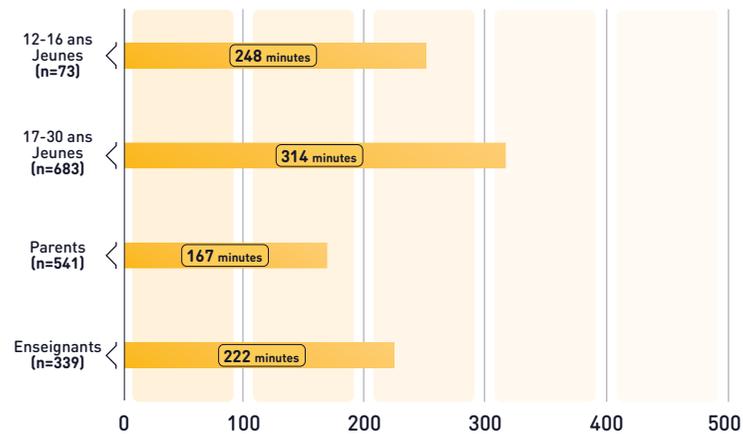


Figure 9. Connaissent la fonction sur le smartphone pour voir le temps d'écran quotidien moyen.

La figure 9 montre que **la fonctionnalité de voir le temps d'écran quotidien est reconnue par une large majorité des personnes** interrogées, et ce, dans tous les groupes cibles.

Ensuite, les participants qui connaissent cette fonction ont été invités à indiquer leur temps d'écran de la journée précédente, en se référant à un jour de semaine et non au week-end.



**Figure 10.** Pouvez-vous indiquer votre temps d'écran d'hier ?  
Si hier était un samedi ou un dimanche, merci d'indiquer votre temps d'écran du vendredi (en minutes).

Les jeunes de 17 à 30 ans ont rapporté une durée d'écran quotidienne moyenne de 314 minutes (5 h 14 min), ce qui constitue le chiffre le plus élevé parmi les participants à l'enquête. En revanche, les 12 à 16 ans ont indiqué un temps d'écran moyen de 248 minutes (4 h 08 min). En comparaison, les enseignants passent en moyenne 222 minutes (3 h 42 min) devant leur écran, tandis que les parents consacrent un temps nettement inférieur à l'utilisation de leur smartphone, soit 167 minutes (2 h 47 min) par jour.



## 3.2 Temps d'utilisation des appareils

Pour cette édition du BEE SECURE Radar, les participants ont de nouveau été interrogés sur l'utilisation des smartphones et des tablettes. Les questions portaient sur la durée et la fréquence d'utilisation, ainsi que sur l'intensité temporelle de ces usages. L'objectif est d'obtenir une image globale et détaillée des comportements numériques des utilisateurs.



En Allemagne (2023), les jeunes âgés de 12 à 19 ans passent en moyenne 224 minutes par jour en ligne pendant leur temps libre.

(Feierabend et al., 2023)



Selon l'étude de Bitkom en Allemagne (2024), la durée d'utilisation des smartphones augmente considérablement avec l'âge. Pour les enfants âgés de 6 à 9 ans, le temps d'utilisation est encore de 37 minutes, tandis que pour ceux de 10 à 12 ans, il atteint déjà 107 minutes. Entre 13 et 15 ans, le temps moyen passé sur smartphone grimpe à plus de deux heures et demie (154 minutes) par jour. Enfin, les utilisateurs âgés de 16 à 18 ans déclarent passer même plus de trois heures par jour (201 minutes) sur leur smartphone.

(Bitkom Research, 2024)

### 3.2.1 Temps d'utilisation des appareils

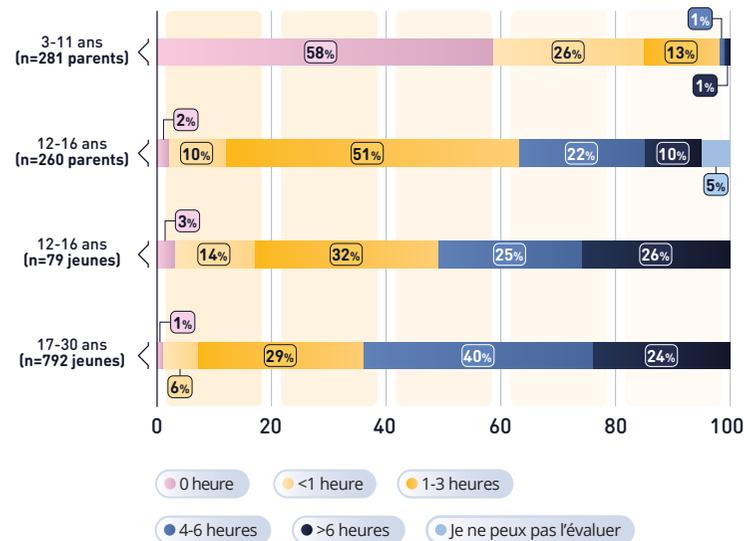


Figure 11. Temps d'utilisation quotidienne du **smartphone** en semaine.

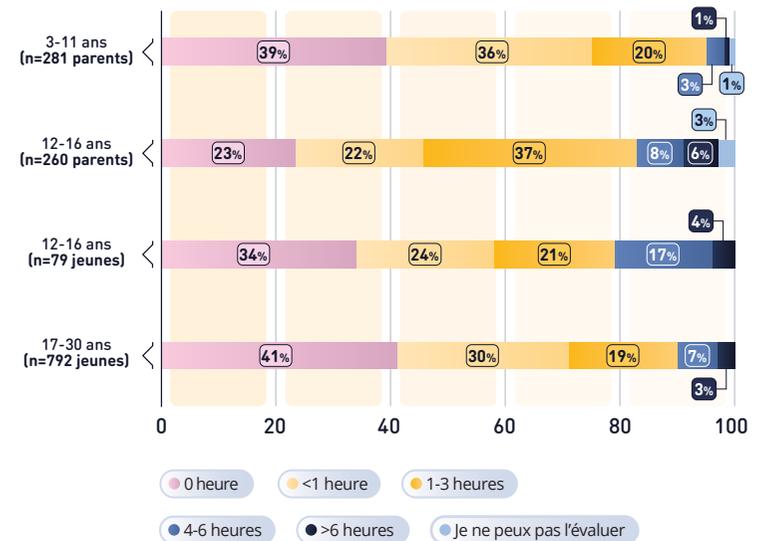
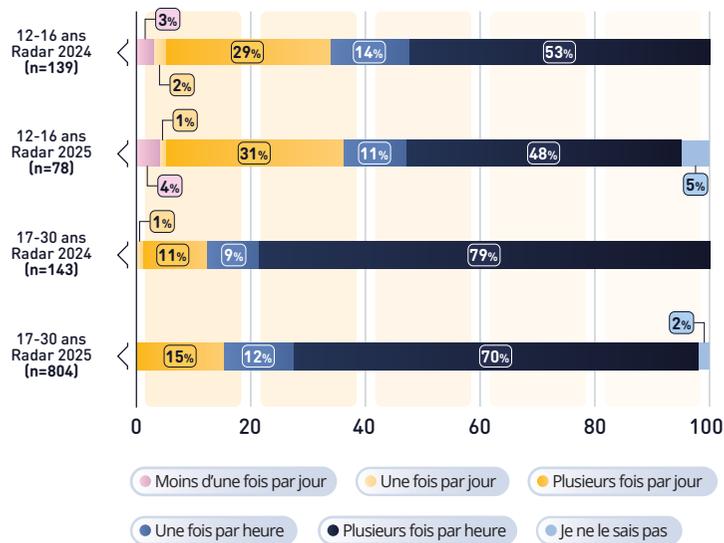


Figure 12. Temps d'utilisation quotidienne de la **tablette** en semaine.

Selon les parents, 40 % des enfants âgés de 3 à 11 ans passent chaque jour du temps sur un smartphone, tandis qu'environ 60 % consacrent du temps à une tablette. En général, les enfants passent plus de temps sur la tablette que sur le smartphone.

En revanche, selon les parents des 12 à 16 ans, la situation est différente : presque tous utilisent quotidiennement un **smartphone**, et 32 % d'entre eux y passent au moins 4 heures par jour.

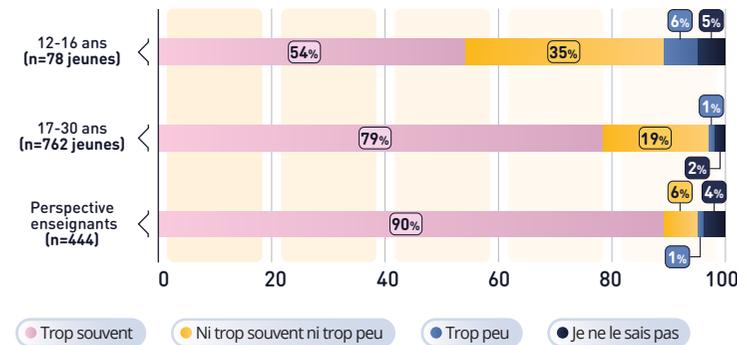
### 3.2.2 Fréquence de l'utilisation du smartphone



**Figure 13.** JEUNES - Fais une estimation : combien de fois prends-tu ton smartphone en main pour regarder quelque chose ou pour faire quelque chose sur ton smartphone (p.ex. pour regarder ce qu'il y a de nouveau) ?

Environ la **moitié des adolescents de 12 à 16 ans (48 %)** et même 70 % des jeunes adultes de 17 à 30 ans **déclarent utiliser leur smartphone plusieurs fois par heure**. Aucune différence importante par rapport à l'année dernière n'est à noter.

### 3.2.3 Évaluation de la fréquence de l'utilisation du smartphone



**Figure 14.** Évaluation du temps que **les jeunes** passent sur leur smartphone.

**D'après les enseignants, les adolescents consacrent trop de temps à leur smartphone.** En effet, 90 % d'entre eux estiment que cette utilisation se produit « trop souvent », un chiffre presque identique à celui de l'année précédente (89 %).

Chez les jeunes adultes de 17 à 30 ans, la proportion ayant répondu « trop souvent » a augmenté, passant de 66 % l'année dernière à 79 %. Une tendance similaire se dessine également chez les jeunes de 12 à 16 ans : BEE SECURE Radar 2024 : 45 %, BEE SECURE Radar 2025 : 54 %.



Utilisation quotidienne des offres médiatiques des enfants de 2 à 5 ans selon l'étude allemande « miniKim » (2023) :

- Enceinte musicale (comme la *Toniebox*) : 38 minutes (activité récemment ajoutée en 2023 qui a surpassé la lecture de livres)
- Lecture de livres : 37 minutes
- Services de streaming payants : 23 minutes
- Radio : 20 minutes
- Plateformes vidéo gratuites : 18 minutes
- Télévision classique : 15 minutes
- Internet : 13 minutes
- Offres en ligne des chaînes de télévision : 12 minutes
- Jeux numériques : 6 minutes

(Kieninger et al., 2024)



D'après l'étude allemande *Bitkom* (2024), les utilisateurs de réseaux sociaux sont généralement actifs chaque jour : 83 % des jeunes âgés de 10 à 18 ans se connectent quotidiennement à ces plateformes. Ce pourcentage grimpe même à 94 % chez les adolescents de 14 ans et plus. Par conséquent, la durée d'utilisation est également notable : en moyenne, les enfants et adolescents entre 10 et 18 ans estiment passer 95 minutes par jour sur les réseaux sociaux.

(Bitkom Research, 2024)

### 3.3 Durée par activité

Au-delà de la quantité de temps passé sur les écrans, **il est essentiel d'analyser le type de contenu consommé et les activités réalisées lors de l'utilisation** du smartphone par les jeunes. Cette approche permettra d'obtenir une compréhension plus complète des impacts des écrans sur la vie des jeunes.

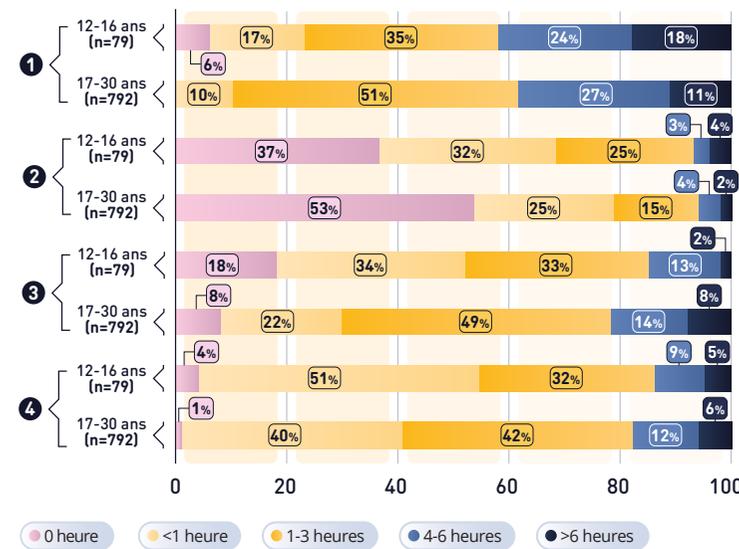


Figure 15. JEUNES - Heures passées par jour en semaine (lundi-vendredi) par activité.

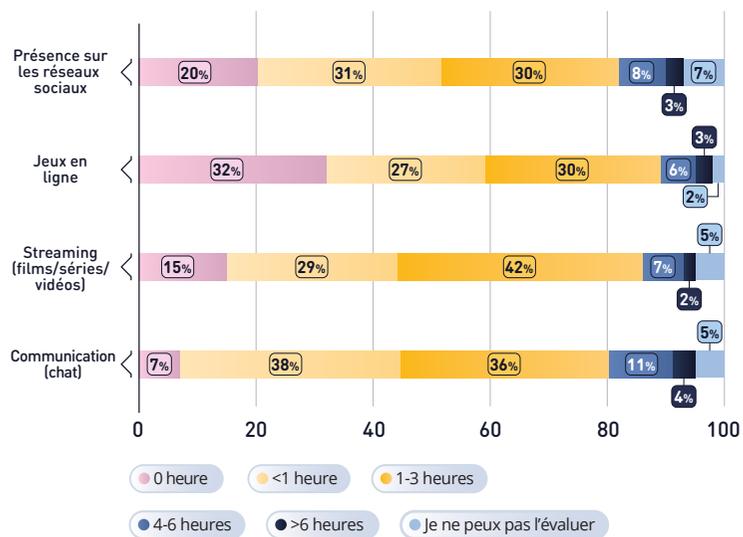
- 1 Médias sociaux 2 Jeux en ligne (online gaming) 3 Streaming vidéos 4 Communiquer (Chat)

La figure 15 illustre que 77 % des adolescents âgés de 12 à 16 ans consacrent au moins une heure par jour en semaine à l'utilisation des réseaux sociaux, tandis que ce pourcentage s'élève à 89 % chez les jeunes adultes de 17 à 30 ans. Dans ces deux tranches d'âge, environ un quart des jeunes passe entre 4 et 6 heures par jour sur ces plateformes. En ce qui concerne le chat et la communication, une majorité importante des répondants indique utiliser ces services quotidiennement : 99 % des 17 à 30 ans et 97 % des 12 à 16 ans. Cependant, cette activité semble requérir moins de temps que l'utilisation des réseaux sociaux.

En ce qui concerne les jeux en ligne, leur pratique est moins fréquente parmi les 17 à 30 ans : environ la moitié d'entre eux y joue chaque jour, tandis que l'autre moitié ne joue pas du tout. En revanche, parmi les jeunes de 12 à 16 ans, seulement 37 % déclarent ne pas consacrer de temps aux jeux en ligne.

Enfin, en termes de popularité des activités en ligne, l'utilisation des réseaux sociaux se positionne en tête, suivie par le chat/communication, le streaming de vidéos et le jeu en ligne.





**Figure 16.** PARENTS (12-16 ans) - À votre connaissance, combien de temps votre enfant passe-t-il par jour pendant la semaine à pratiquer les activités suivantes ?

Les parents ont également exprimé leur estimation sur le temps que, selon eux, leurs enfants consacrent aux activités mentionnées.

D'après les parents, environ un tiers des jeunes de 12 à 16 ans passe moins d'une heure par jour sur les réseaux sociaux, tandis qu'un autre tiers y consacre entre une et trois heures. Environ 20 % des jeunes ne passent même pas de temps sur ces plateformes.

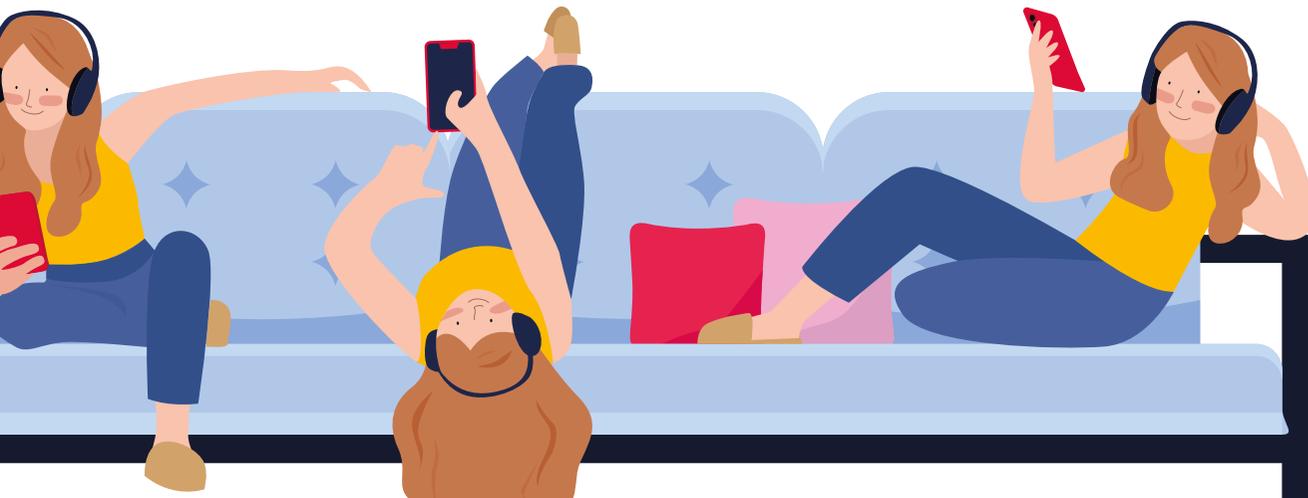
Cependant, les jeunes de 12 à 16 ans interrogés estiment passer beaucoup plus de temps en ligne : seulement 6 % affirment ne pas utiliser les réseaux sociaux, environ un tiers (35 %) déclare y passer entre une et trois heures, tandis qu'un quart (24 %) y consacre entre quatre et six heures, et près d'un cinquième (18 %) avoue passer plus de six heures par jour sur ces plateformes (figure 15).

Les évaluations du temps que les parents (figure 16) attribuent au streaming, à la communication, ainsi qu'aux jeux en ligne sont généralement assez proches de celles des adolescents (figure 15).

**i** Selon l'étude « HBSC » (2022), 9,1 % des participants (11 à 18 ans) sont des utilisateurs problématiques des réseaux sociaux. La prévalence des utilisateurs problématiques des réseaux sociaux a augmenté entre 2018 (5,9 %) et 2022 (9,1 %).  
(Catunda et al., 2024)

**i** Selon l'étude allemande *Bitkom*, les enfants et adolescents âgés de 10 à 18 ans qui utilisent les réseaux sociaux passent en moyenne 95 minutes par jour sur ces plateformes.  
(Bitkom Research, 2024)

**i** Étude allemande « miniKim » (2023, enfants de deux à cinq ans) : Indépendamment de l'appareil, près d'un enfant sur cinq joue régulièrement, c'est-à-dire au moins une fois par semaine, à des jeux en ligne. De plus, 22 % des enfants y jouent moins souvent, tandis que près de trois cinquièmes, selon les principaux responsables éducatifs, ne jouent jamais à des jeux en ligne.  
(Kieninger et al., 2024)



## 4 ÉVALUATION ET GESTION DES RISQUES LIÉS À L'UTILISATION DES TIC

L'évaluation et la gestion des risques liés à l'utilisation des TIC sont essentielles dans notre monde numérique. Ce chapitre examine les différentes approches pour identifier et atténuer ces risques, tout en soulignant l'importance d'une utilisation sécurisée et responsable des TIC.

### Typologie des risques

La typologie CO:RE des risques (« *the 4 Cs* »)<sup>5</sup> 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.

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.

L'Atlas des risques (*Gefährdungsatlas*) de l'Office fédéral de contrôle des médias dangereux pour la jeunesse (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien) offre une analyse et une classification exhaustives des risques qui entravent la participation paisible des enfants et des adolescents aux médias numériques, en raison de potentielles atteintes à leur intégrité personnelle ou informationnelle, ainsi qu'à leur développement et à leur éducation en tant qu'individus responsables et capables de vivre en société (Brüggen et al., 2022, p. 96). Cet atlas complète la typologie CO:RE en fournissant une analyse détaillée des phénomènes en ligne actuels et concrets.

En complément de la typologie CO:RE des risques, le BEE SECURE Radar s'appuie également sur la classification de l'Atlas des risques pour évaluer et analyser les divers risques.

<sup>5</sup> *Children Online: Research and Evidence (CO:RE) : The 4 Cs of online risk* (<https://core-evidence.eu/posts/4-cs-of-online-risk>).

	<b>CONTENT</b> Child engages with or is exposed to potentially harmful content	<b>CONTACT</b> Child experiences or is targeted by potentially harmful <i>adult</i> contact	<b>CONDUCT</b> Child witnesses, participates in or is a victim of potentially harmful <i>peer</i> conduct	<b>CONTRACT</b> Child is party to or exploited by potentially harmful contract
<b>Aggressive</b>	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
<b>Sexual</b>	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
<b>Values</b>	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
<b>Cross-cutting</b>	<b>Privacy violations</b> (interpersonal, institutional, commercial) <b>Physical and mental health risks</b> (e.g. sedentary lifestyle, excessive screen use, isolation, anxiety) <b>Inequalities and discrimination</b> (in/exclusion, exploiting vulnerability, algorithmic bias/predictive analytics)			

Figure 17. La classification de CO:RE des risques (*The 4 Cs*) en ligne pour les enfants. — Source : Représentation graphique basée sur Livingstone & Stoilova, 2021.

## 4.1 Risques en ligne les plus préoccupants<sup>7</sup>

Dans le présent chapitre, il est important de souligner que les résultats présentés reposent sur les réponses des participants et ne constituent pas nécessairement une évaluation objective des risques. Néanmoins, ces résultats offrent un aperçu des risques les plus souvent évoqués par les différents groupes de répondants, classés du plus élevé au moins élevé.



	3 → 11 ans perspective parents (n=281)	12 → 16 ans perspective parents (n=260)	12 → 16 ans perspective jeunes (n=68)	17 → 30 ans perspective jeunes (n=711)	perspective enseignants (n=476)
1	Passer trop de temps en ligne (41 %)	Passer trop de temps en ligne (47 %)	Cyberharcèlement (43 %)	Désinformation et fausses nouvelles (52 %)	Passer trop de temps en ligne (63 %)
2	Contenus non adaptés à l'âge de l'enfant (40 %)	Désinformation et fausses nouvelles (47 %)	Images/vidéos montrant des violences sexualisées contre les enfants (pornographie infantile, CSAM) (41 %)	Images/vidéos montrant des violences sexualisées contre les enfants (pornographie infantile, CSAM) (42 %)	Contenus non adaptés à l'âge de l'enfant (56 %)
3	Désinformation et fausses nouvelles (33 %)	Influence exercée par des modèles en ligne (37 %)	Contenus sexuels (p. ex. pornographie, nues, sextapes) (32 %)	Passer trop de temps en ligne (37 %)	Influence exercée par des modèles en ligne (48 %)
4	Cyberharcèlement (31 %)	Collecte de données personnelles à l'insu des enfants (35 %)	Traque (stalking) (32 %)	Cyberharcèlement (37 %)	Cyberharcèlement (43 %)
5	Influence exercée par des modèles en ligne (30 %)	Cyberharcèlement (32 %)	Collecte de données personnelles à l'insu des jeunes (32 %)	Collecte de données personnelles à l'insu des jeunes (35 %)	Désinformation et fausses nouvelles (41 %)

<sup>7</sup> 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 ; virus et logiciels malveillants ; influence exercée par des modèles en ligne (p. ex. influenceur) ; *e-crime*.

Figure 18. Risques en ligne les plus préoccupants.

Le temps excessif passé en ligne demeure constant et se positionne en tête des préoccupations des parents et des enseignants, comme cela a été le cas au cours des années précédentes.

Le cyberharcèlement apparaît cette fois-ci dans le top 5 des inquiétudes pour l'ensemble des groupes interrogés. Il est à noter qu'il est mentionné pour la première fois par les parents d'enfants âgés de 3 à 11 ans parmi leurs cinq principales préoccupations (2022 : 13 %, 2025 : 31 %), ce qui le place en quatrième position. Il n'est pas possible de déterminer avec certitude si cette évolution résulte d'une augmentation des cas de cyberharcèlement dans cette tranche d'âge ou d'une sensibilisation accrue des parents à ce problème. Le cyberharcèlement occupe également la quatrième place chez les enseignants et la troisième place chez les jeunes de 17 à 30 ans.

La désinformation et les fausses nouvelles ont gagné en importance et partage, pour la première fois, la première place parmi les préoccupations des parents d'adolescents de 12 à 16 ans avec le thème de l'utilisation excessive. Chez les parents d'enfants âgés de 3 à 11 ans, la désinformation passe du quatrième rang (25 %) l'année précédente au troisième (33 %). Parmi les jeunes de 17 à 30 ans, elle demeure depuis 2022 en tête avec un taux de 52 %.

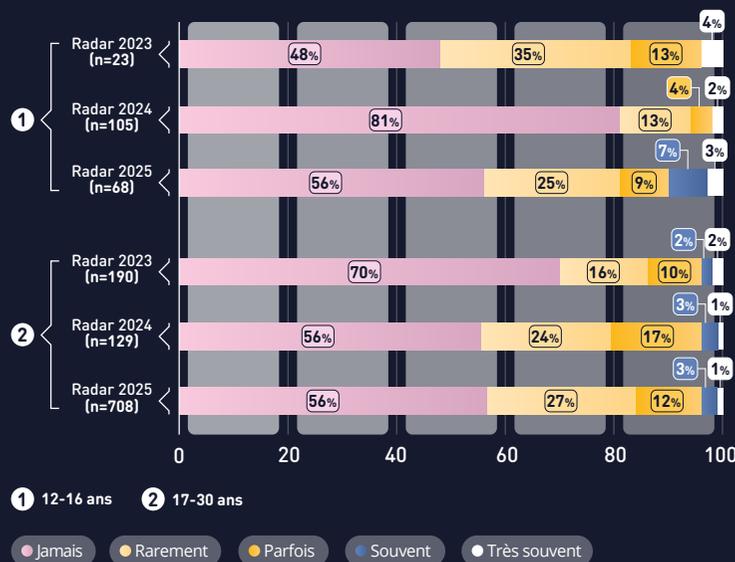
## 4.2 Expériences avec les risques et les dangers

Dans un contexte numérique en constante évolution, il est essentiel de comprendre les défis auxquels les jeunes sont confrontés en ligne. Afin d'évaluer la portée des comportements à risque sur Internet, les enquêtes auprès des parents et des jeunes visent à déterminer à quelle fréquence ces derniers et leurs pairs ont été

exposés à des situations potentiellement à risque. Les résultats obtenus offrent un aperçu des tendances actuelles et permettent de mieux appréhender l'ampleur de ces risques au Luxembourg.

### 4.2.1 Cyberharcèlement

Le cyberharcèlement est un phénomène où un enfant est harcelé, ridiculisé et intimidé par un autre enfant, d'autres enfants ou des adultes utilisant des technologies en ligne. Les harcèlements peuvent s'accompagner de violences psychologiques. Le cyberharcèlement peut être intentionnel ou non (Stoilova et al., 2023).



**Figure 19.** JEUNES - Combien de fois est-il arrivé que tu as été victime de cyberharcèlement ?

**i** Dans le cadre de l'enquête « Jugendmedienschutzindex » (2022), la moitié des parents d'enfants âgés de 9 à 16 ans a exprimé une (forte) inquiétude quant au temps que leur enfant passe sur Internet. (Gebel et al., 2022)

**i** Dans la même étude (« Jugendmedienschutzindex »), 40 % des parents interrogés déclarent être (très) préoccupés par le fait que leur enfant soit victime de cyberharcèlement par d'autres. (Gebel et al., 2022)

Tout comme l'année précédente, 44 % des jeunes âgés de 17 à 30 ans affirment avoir vécu du cyberharcèlement au moins une fois. Parmi tous les 17 à 30 ans, 4 % ont déclaré avoir été victimes de cyberharcèlement au cours des 12 derniers mois (contre 9 % l'année précédente).

Chez **les jeunes de 12 à 16 ans**, 44 % déclarent avoir été victimes de cyberharcèlement au moins une fois. Parmi ces jeunes, 30 % ont subi du harcèlement durant les 12 derniers mois. En conséquence, **13 % de l'ensemble des participants de cette tranche d'âge ont rapporté avoir été harcelés entre juin 2023 et juin 2024**. L'année précédente, ce pourcentage n'était que de 6 % parmi les répondants.

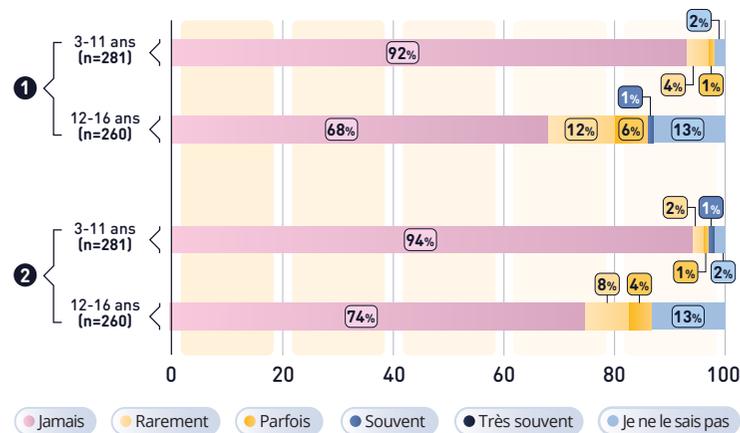


Figure 20. PARENTS - Combien de fois est-il arrivé que...

- 1 votre enfant soit victime de cyberharcèlement ?
- 2 votre enfant soit devenu l'auteur de cyberharcèlement ?

Du point de vue des parents, **environ un jeune sur cinq (19 %) âgé de 12 à 16 ans a été victime de cyberharcèlement au moins une fois dans sa vie** (voir figure 20). Il est possible que cette différence s'explique par le nombre réduit de jeunes interrogés, car l'année dernière, les évaluations des parents et celles des adolescents eux-mêmes étaient relativement proches.

Un peu plus d'un parent sur dix déclare ne pas savoir si son enfant âgé de 12 à 16 ans a déjà été victime de harcèlement.

Les 65 parents dont les enfants ont été victimes de cyberharcèlement ont indiqué les plateformes sur lesquelles, à leur connaissance, ce harcèlement a eu lieu : *Snapchat*, *WhatsApp*, *MS Teams*, *Messenger*, *Instagram* et *Facebook* pour les 12 à 16 ans (n=50), et *WhatsApp*, *YouTube*, *Snapchat* et *MS Teams* pour les 3 à 11 ans (n=15).



**i** D'après la récente étude « HBSC » réalisée en 2022, il ressort qu'en matière de cyberharcèlement, 13,1 % des participants âgés de 11 à 18 ans ont indiqué avoir été victimes de ce phénomène au cours des derniers mois. (Catunda et al., 2024)

#### 4.2.2 Pornographie

Par « Pornographie » dans le contexte en ligne, on entend les contenus sans valeur artistique qui décrivent ou montrent des actes sexuels ou des personnes nues d'une manière qui vise à exciter sexuellement (Stoilova et al., 2023).

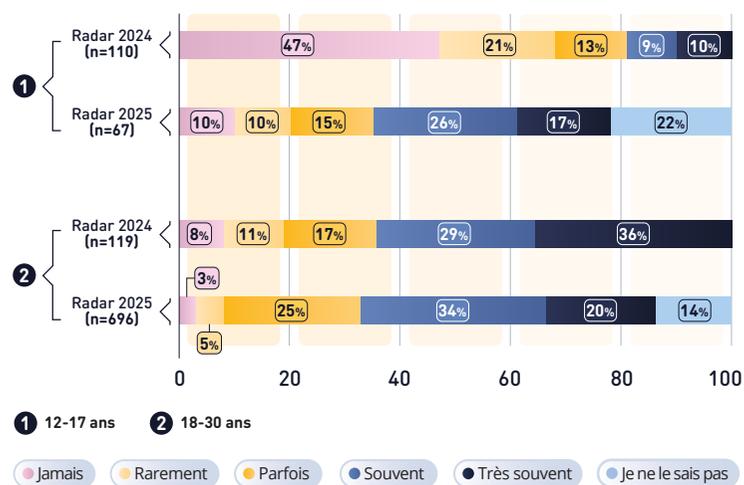


Figure 21. JEUNES - Selon toi, à quelle fréquence les jeunes de ton âge utilisent-ils des plateformes qui proposent de la pornographie ?

Les réponses concernant la fréquence d'utilisation des plateformes pornographiques par les pairs révèlent une tendance claire : une opinion largement partagée selon laquelle cette utilisation se produit au moins parfois (58 % des 12-17 ans et 79 % des 18-30 ans). Étant donné que ces plateformes ne doivent proposer leurs contenus qu'aux personnes de 18 ans et plus, les réponses des jeunes ont été réparties en deux catégories : celles des moins de 18 ans et celles des 18 ans et plus.

Chez les 12-17 ans, une augmentation importante de la fréquence estimée d'utilisation est observée par rapport à l'année précédente. Toutefois, le nombre de répondants dans cette tranche d'âge reste relativement limité, ce qui peut influencer la représentativité des données. De plus, la question posée cette année (utilisation des plateformes pornographiques) se concentre sur un aspect différent de celui abordé l'année précédente (fréquence des contacts avec la pornographie), rendant les comparaisons directes délicates.

Les parents ont également été interrogés à ce sujet. Dans l'ensemble, leurs réponses sont très similaires à celles de l'année précédente concernant la fréquence d'exposition de leurs enfants à la pornographie. Un peu moins d'un tiers (31 %) des parents d'enfants âgés de 12 à 16 ans pensent ou sont convaincus que leur enfant a déjà vu des contenus pornographiques en ligne.

En revanche, parmi les parents d'enfants de 3 à 11 ans, seulement 4 % estiment que leur enfant a été exposé à de tels contenus, tandis que 89 % estiment que ce n'est pas le cas. Parmi ces derniers, 18 % ont répondu « Non, je ne pense pas » et 71 % ont affirmé « Non, je sais avec certitude que ce n'a pas encore été le cas ». Les 7 % restants ne savent pas.

Ces résultats, bien que préliminaires, mettent en lumière la nécessité d'éduquer les enfants et les adolescents pour qu'ils apprennent à contextualiser correctement la pornographie et à développer une relation saine avec ce type de contenu. Cela implique notamment **de renforcer leurs compétences médiatiques en matière de pornographie.**

**BEE SECURE (2023b) a publié une contribution thématique sur le sujet de la pornographie :**  
<https://www.bee-secure.lu/fr/publication/pornographie/>

### 4.2.3 Sexting

Dans le cadre de la présente analyse, le sexting est défini comme « *the sharing of sexually explicit images, videos, or messages through electronic means* » (Le partage d'images, de vidéos ou de messages sexuellement explicites par des moyens électroniques [Traduction libre]) (Madigan et al., 2018).

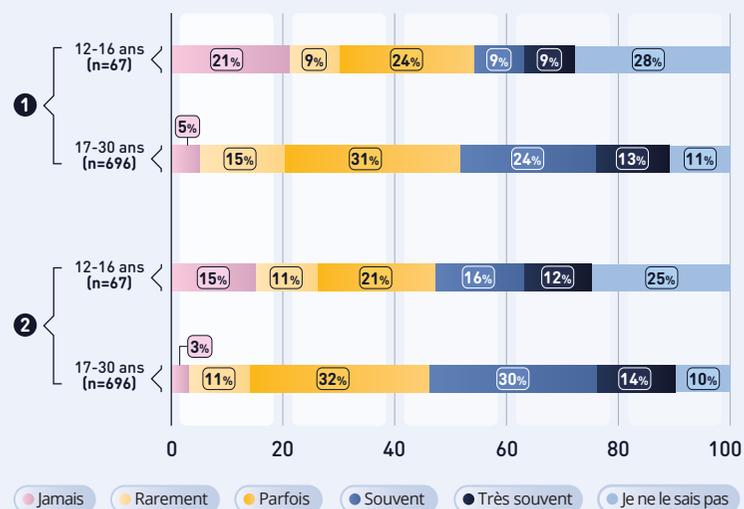


Figure 22. JEUNES - Selon toi, à quelle fréquence les jeunes de ton âge...

- 1 envoient-ils des photos ou vidéos intimes d'eux-mêmes à une autre personne ?
- 2 reçoivent-ils des photos ou vidéos intimes d'une autre personne ?

Près de 21 % des jeunes âgés de 12 à 16 ans affirment que leurs pairs n'envoient « jamais » de photos ou vidéos intimes d'eux-mêmes à d'autres. L'année précédente, ce chiffre était de 43 %. De plus, 28 % des répondants déclarent ne pas savoir. Cette option de réponse, absente l'année précédente, pourrait avoir influencé la répartition des résultats cette année.

Par ailleurs, 42 % des jeunes de 12 à 16 ans indiquent que leurs pairs envoient au moins « parfois » des images intimes d'eux-mêmes, contre 32 % l'année précédente. Parmi les jeunes âgés de 17 à 30 ans, l'envoi d'images ou de photos intimes est une pratique relativement courante.

Concernant la réception d'images intimes, 49 % des 12 à 16 ans affirment que cela se produit au moins « parfois ». Ce taux monte à 76 % chez les 17 à 30 ans. Ainsi, **le phénomène du sexting apparaît comme une pratique non négligeable au Luxembourg.**



#### 4.2.4 Pratiques pour gagner de l'argent (Online Trading)

Les dépenses et les investissements financiers sont des sujets en vogue parmi les influenceurs, qui s'adressent également à un public jeune.<sup>8</sup>

Les opportunités et les incitations à investir de l'argent et à générer des revenus par le biais numérique sont largement mises en avant sur Internet, ciblant aussi les jeunes. Dans ce cadre, des jeunes ont été interrogés sur certaines méthodes spécifiques afin d'obtenir une meilleure compréhension de ce sujet d'actualité et de l'ampleur réelle de certaines pratiques au Luxembourg.

Les résultats indiquent que l'investissement d'argent dans le trading en ligne, la mise de l'argent dans les pairs, la loterie ou les jeux de hasard ne semble pas être une pratique répandue. En effet, à l'exception des 68 % des jeunes de 18 à 30 ans qui déclarent ne jamais jouer à la loterie, la majorité des répondants (entre 75 % et 88 %) ne participent jamais à une de ces activités. Cependant, il est à noter que **23 % des 18 à 30 ans et 12 % des 12 à 17 ans ont déjà investi de l'argent dans le trading en ligne au moins une fois.**

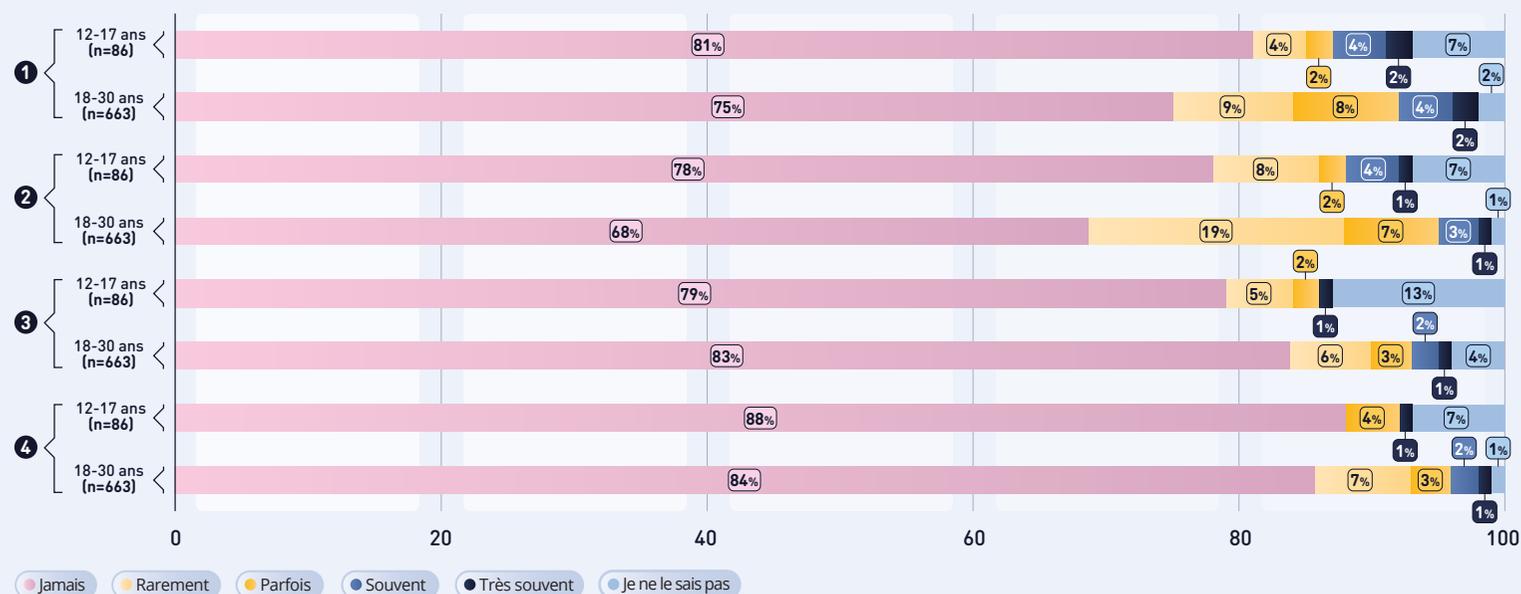


Figure 23. JEUNES - à quelle fréquence as-tu déjà...

- 1 investi de l'argent sur des plateformes en ligne/applications de trading en ligne (p. ex. dans les cryptos/le marché financier) ? 2 dépensé de l'argent pour jouer au loto ?  
 3 dépensé de l'argent pour des paris en ligne (p. ex. paris sportifs) ? 4 dépensé de l'argent pour des jeux de hasard en ligne (p. ex. poker, roulette, casino) ?

<sup>8</sup> BEE SECURE (2023a) a publié un article thématique à ce sujet : <https://www.bee-secure.lu/fr/publication/la-tentation-de-largent-facile-le-marketing-multiniveau-co/>

### 4.3 Capacités de gestion des risques

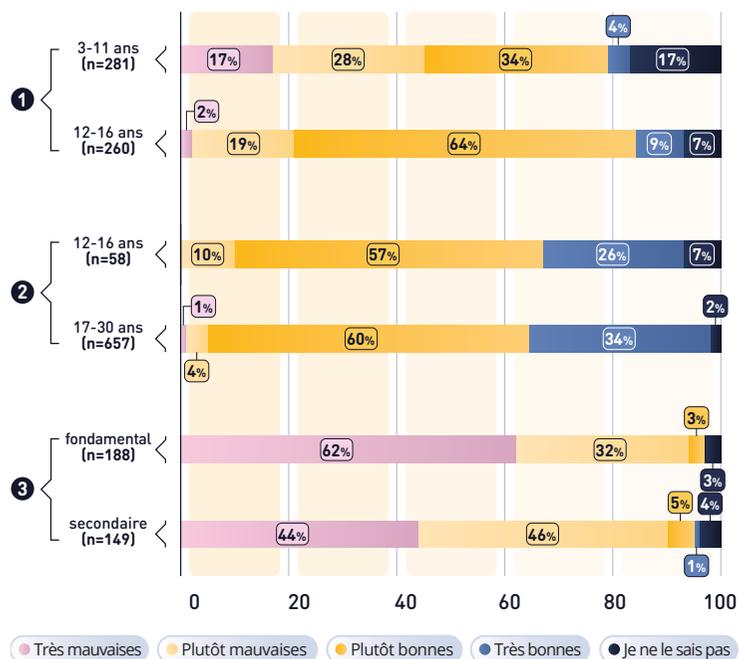


Figure 24. Capacités des **enfants/jeunes** à gérer les dangers et les risques liés à l'utilisation d'Internet.

1 Perspective parents 2 Perspective jeunes 3 Perspective enseignants

Au total, 73 % des parents d'enfants âgés de 12 à 16 ans estiment que leurs enfants ont des compétences « plutôt bonnes » (64 %) à « très bonnes » (9 %) pour gérer les dangers et les risques en ligne. L'année dernière, cette proportion était encore d'environ 90 %.

**Une différence frappante est à noter entre l'évaluation des enseignants et celle des jeunes et des parents en ce qui concerne la capacité des jeunes à gérer les dangers et les risques** liés à l'utilisation d'Internet. L'évaluation des enseignants est nettement plus négative, voire globalement défavorable, alors que les parents et les jeunes évaluent leurs capacités de manière majoritairement positive. Il serait intéressant d'explorer à l'avenir les raisons qui expliquent cet écart et les facteurs qui influencent ces perceptions.

#### Et comment les propres capacités sont-elles évaluées ?

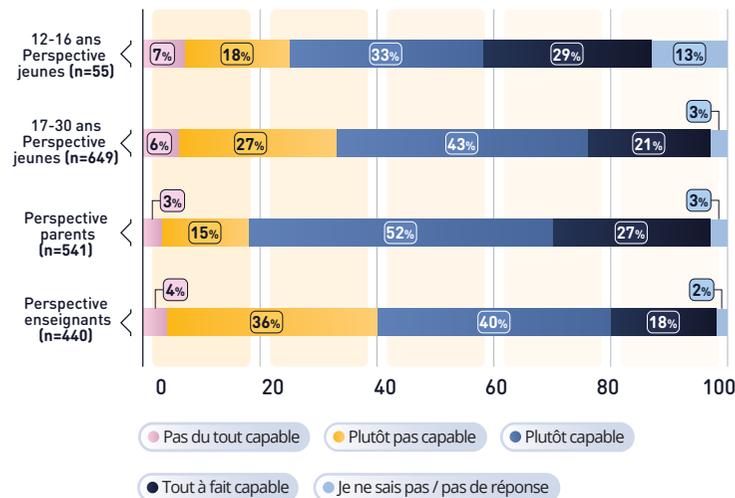
Seuls environ 10% des parents estiment que leurs propres capacités en la matière sont « très mauvaises » ou « plutôt mauvaises ». Environ 20 % des enseignants de l'enseignement fondamental et 14 % de l'enseignement secondaire se considèrent comme ayant des capacités « très mauvaises » ou « plutôt mauvaises ».

Afin de mieux différencier l'évaluation de certains domaines de compétences, cinq questions supplémentaires ont été formulées pour ce BEE SECURE Radar.<sup>9</sup>

**i** Dans le cadre de l'étude « miniKim » (2023), les parents participants ont dû évaluer eux-mêmes leur connaissance des différentes activités médiatiques. L'utilisation d'un smartphone est la compétence la mieux maîtrisée, avec près de 94 % des répondants se déclarant très compétents ou compétents. En ce qui concerne l'installation et la connexion d'appareils techniques tels que les consoles de jeux ou les haut-parleurs intelligents, 69 % des participants affirment avoir cette capacité. De plus, deux tiers des responsables éducatifs (67 %) savent publier du contenu sur les réseaux sociaux. Environ la moitié d'entre eux (51 %) est familiarisée avec des questions juridiques comme le droit à l'image ou la protection des données, tandis qu'environ 48 % sont capables de résoudre des problèmes techniques sur un ordinateur. Enfin, 42 % des parents interrogés estiment être en mesure de créer leur propre vidéo.

(Kieninger et al., 2024)

**9** Dans ce cadre, il a été demandé aux participants dans quelle mesure ils se sentiraient capables d'accomplir les tâches suivantes : modifier les paramètres (application/programmes/sur smartphone) ; évaluer la crédibilité des contenus (p. ex. estimer si une information est correcte) ; protéger les données personnelles et la vie privée ; évaluer à qui faire confiance en ligne (personnes, profils, influenceurs, etc.) ; fixer les propres limites lorsque tu utilises Internet.

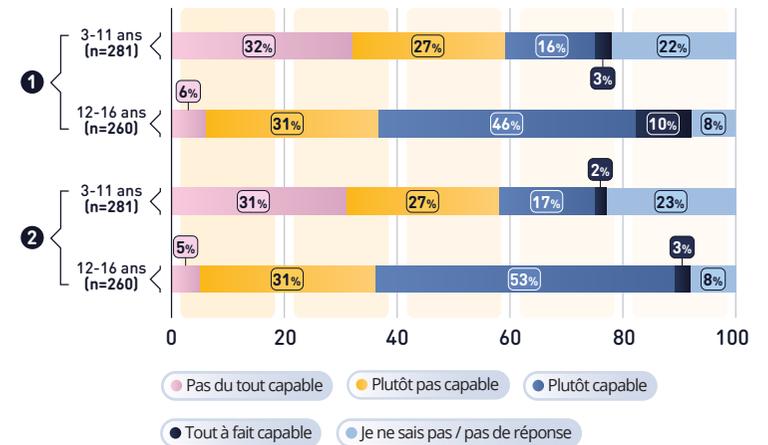


**Figure 25.** Dans quelles mesures es-tu/êtes-vous capable de fixer les propres limites lorsque vous utilisez Internet ?

Plus de la moitié des groupes interrogés affirment être « (plutôt) capables » de fixer leurs propres limites lors de l'utilisation d'Internet. Les parents se montrent les plus confiants à cet égard, avec 79 % d'entre eux estimant leurs capacités de manière positive.

Lorsqu'on leur demande comment ils perçoivent la capacité de leurs enfants à établir leurs propres limites sur Internet, 27 % des parents estiment que leurs enfants ne sont « pas du tout capables » de fixer ces limites (37 % pour les 3 à 11 ans et 17 % pour les 12 à 16 ans). Par ailleurs, 36 % d'entre eux pensent que leurs enfants sont « plutôt capables ».

**i** Le principal scepticisme lié à l'auto-évaluation des compétences numériques chez les 14 à 24 en Allemagne (2022) concerne leur capacité à assurer une protection adéquate de leurs données personnelles sur Internet. En effet, la moitié des jeunes de cette tranche d'âge (52 %) se déclarent très sûr ou plutôt sûr à ce sujet, tandis que l'autre moitié (48 %) exprime plutôt des incertitudes en matière de protection des données en ligne.  
(Vodafone Stiftung Deutschland, 2023)

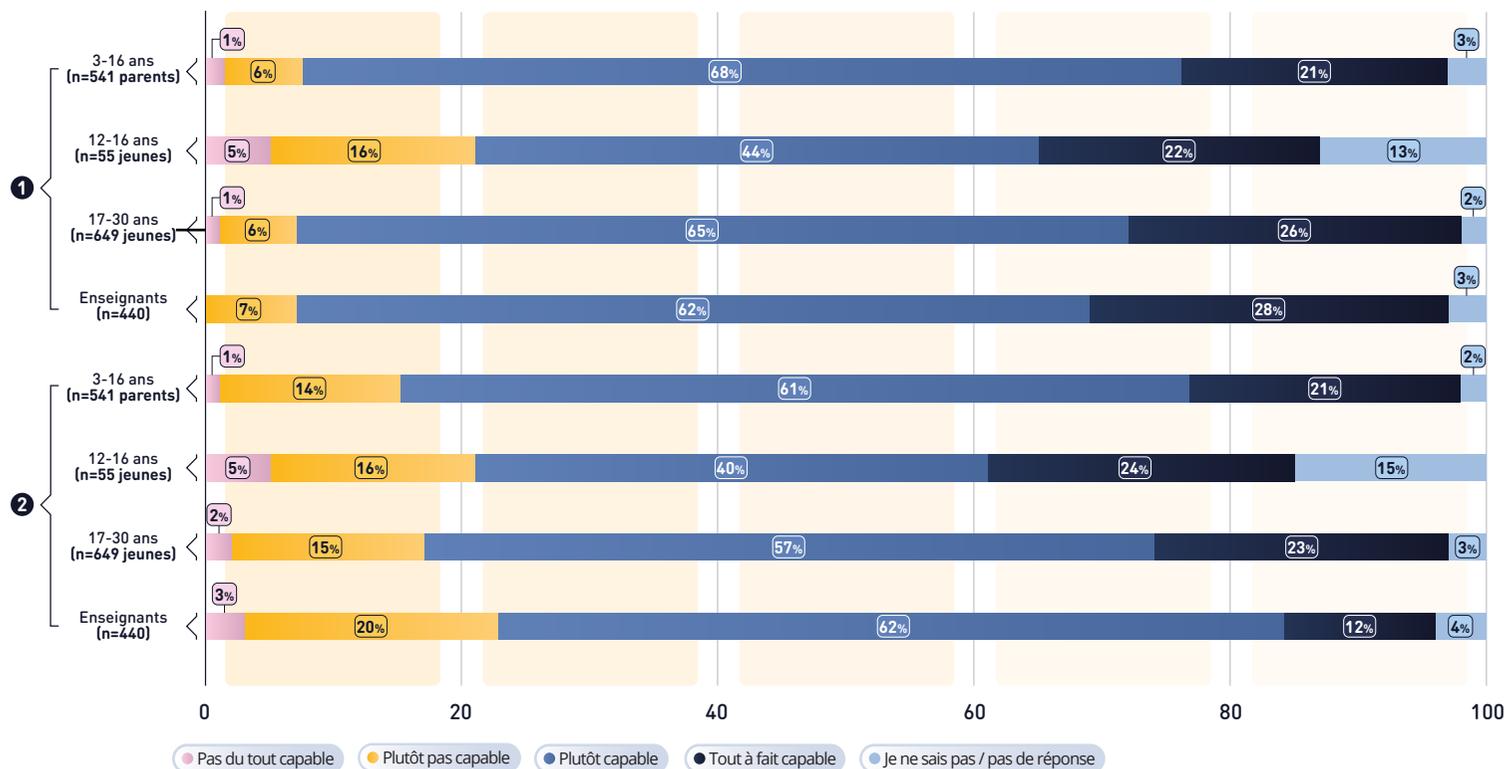


**Figure 26.** PARENTS - Dans quelle mesure pensez-vous que votre enfant est capable d'effectuer les tâches suivantes ?

- 1 Protéger les données personnelles et la vie privée
- 2 Évaluer à qui faire confiance en ligne

Environ la moitié (56 %) des parents d'enfants âgés de 12 à 16 ans déclarent que leur enfant est « (plutôt) capable » de protéger ses données personnelles et sa vie privée, contre 37 % qui estiment que leur enfant n'en est pas capable. L'évaluation des parents est assez similaire lorsqu'il s'agit de la capacité de leurs enfants à juger de la fiabilité des personnes en ligne.

Il est intéressant de noter que **73 % des parents d'enfants âgés de 12 à 16 ans jugent « plutôt bonne » à « bonne » la capacité globale de leurs enfants** à gérer les dangers et les risques en ligne. Cependant, **cette évaluation est moins positive lorsqu'il s'agit de capacités spécifiques** : évaluer la crédibilité du contenu (50 %), protéger les données personnelles et la vie privée (56 %), évaluer à qui faire confiance en ligne (56 %) ou fixer ses propres limites lors de l'utilisation d'Internet (37 %). À l'inverse, la capacité à « modifier les paramètres (applications/programmes/sur smartphone/etc.) » est positivement évaluée par 79 % des parents. Cette analyse nuancée des perceptions parentales met en lumière l'importance de renforcer activement les capacités liées à la sécurité en ligne des enfants.



**Figure 27.** Il s'agit désormais d'évaluer vos compétences dans l'utilisation des médias numériques. Dans quelle mesure **êtes-vous capable** d'effectuer les tâches suivantes ?

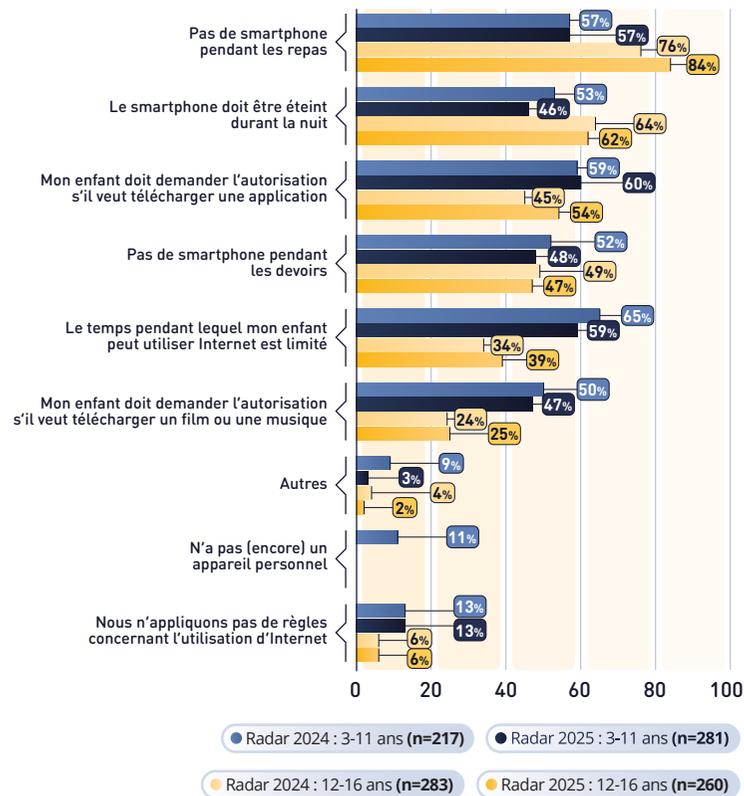
- 1 Évaluer la crédibilité des contenus (p. ex. estimer si une information est correcte)
- 2 Protéger les données personnelles et la vie privée

Tous les répondants ont également été interrogés sur ces cinq compétences en rapport avec leur situation personnelle. La capacité à protéger ses propres données ou sa vie privée est une compétence que 15 % à 23 % des participants (toutes catégories confondues) estiment ne (plutôt) pas maîtriser.

**Évaluer la crédibilité d'une information est une compétence particulièrement difficile pour les jeunes de 12 à 16 ans :** 21 % d'entre eux affirment ne pas se sentir vraiment capables de le faire. En revanche, ce pourcentage s'élève à seulement 7 % pour les trois autres groupes de répondants.

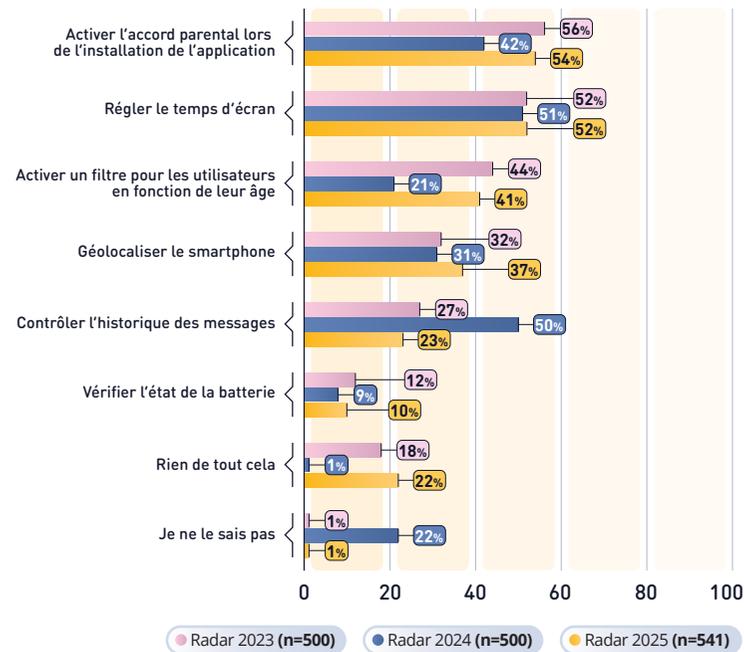
## 4.4 Règles et mesures des parents

Afin de mieux comprendre comment les parents gèrent le temps d'écran de leurs enfants, ils ont été interrogés sur les règles qu'ils établissent pour l'utilisation d'Internet et sur les méthodes qu'ils emploient pour surveiller l'activité en ligne de leurs enfants à la maison.



**Figure 28.** PARENTS - Quelles sont parmi les règles suivantes celles appliquées à votre domicile concernant l'utilisation d'Internet par votre enfant ?

Aucun changement notable n'est observé par rapport à l'année précédente. Seules les règles de ne pas utiliser de smartphone pendant les repas et de demander l'autorisation pour télécharger une application semblent être plus souvent appliquées par les parents des enfants de 12 à 16 ans que l'année précédente.



**Figure 29.** PARENTS - Quelles actions avez-vous déjà entreprises pour contrôler l'activité de votre enfant ?

Concernant les actions concrètes mises en place par les parents pour contrôler l'activité en ligne de leur enfant, aucune évolution importante par rapport aux années précédentes n'est observée. Environ la moitié des parents continue d'utiliser des fonctions de contrôle parental et de surveiller le temps d'écran de leurs enfants.

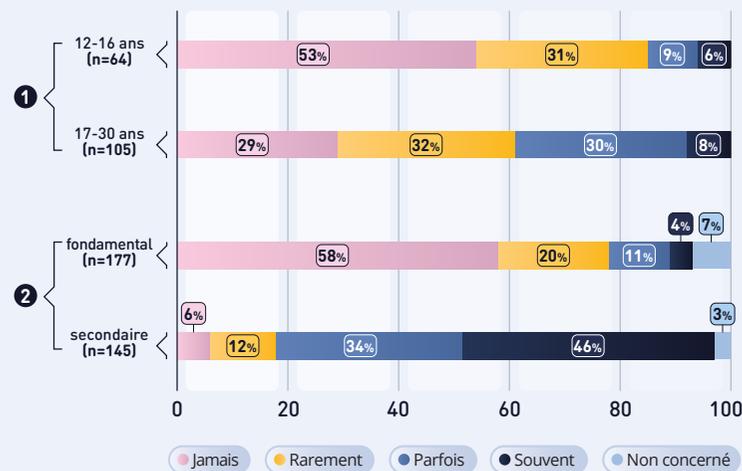
**i** Lors du *DigiRallye* (2024, 8 à 12 ans), 79 % des enfants ont déclaré qu'il y avait des règles à la maison concernant l'utilisation des smartphones et d'Internet. Dans 18 % des cas, il n'y a pas de règles et les 3 % restant ne savaient pas ou n'étaient pas concernés (parce qu'ils, par exemple, ne possèdent pas de smartphone).

**i** Il existe toujours une grande lacune de connaissances parmi les principaux responsables éducatifs concernant la protection des jeunes et les programmes de filtrage associés. Cela se reflète dans les taux d'approbation des répondants à différentes déclarations sur le sujet de la protection technique des jeunes : près de la moitié des responsables (48 %) ne connaissent pas de programmes de filtrage, 35 % ne savent pas où s'informer à ce sujet, et 66 % estiment qu'aucun programme n'est nécessaire puisque l'enfant ne doit pas utiliser Internet seul. Un tiers (29 %) ferait confiance à un programme de filtrage et laisserait l'enfant naviguer sur Internet sans supervision.

(Kieninger et al., 2024)

## 4.5 Smartphone dans le cadre scolaire

Dans le cadre de l'éducation, la question de l'impact du smartphone sur la concentration et les distractions en classe est devenue cruciale. Selon l'étude « PISA 2022 », le smartphone joue un rôle important dans le contexte scolaire (OECD, 2023). Pour approfondir cette thématique, les enseignants et les élèves ont été interrogés à ce sujet. D'une part, une question ouverte a permis d'identifier les principaux facteurs de distraction en classe. D'autre part, une question spécifique a été posée pour évaluer la fréquence à laquelle le smartphone contribue à ces distractions (voir figure 30).



**Figure 30.** À quelle fréquence les distractions en classe sont-elles dues au smartphone ?

1 Perspective jeunes 2 Perspective enseignants

La figure 30 met en évidence une différence marquée entre les enseignants du fondamental et ceux du secondaire concernant l'impact du smartphone sur la distraction en classe. En effet, 46 % des enseignants du secondaire affirment que le smartphone est souvent source de distraction, tandis que seulement 6 % estiment qu'il ne l'est jamais. À l'inverse, plus de la moitié des enseignants du fondamental (58 %) déclarent que le smartphone ne constitue jamais une distraction, et seulement 4 % affirment qu'il entraîne souvent des distractions.

Par ailleurs, les jeunes, tant ceux âgés de 12 à 16 ans que ceux de 17 à 30 ans, perçoivent la distraction liée au smartphone comme nettement moins importante que ne le pensent les enseignants du secondaire.



**Figure 31.** Y a-t-il des règles dans votre école en ce qui concerne l'utilisation des smartphones ?

1 Perspective jeunes 2 Perspective enseignants

**i** Dans le cadre du plan d'action « sécher.digital » du MENJE (cf. p. 4), des mesures spécifiques en relation avec l'utilisation des smartphones dans les écoles entreront en vigueur en 2025.

(<https://men.public.lu/fr/actualites/communiqués-conference-presse/2024/09/12-rentree-2024-2025.html>)

Comme le montrent les résultats du BEE SECURE Radar, certaines de ces mesures (comme la « boîte à téléphones » ou « hôtel à téléphones » pendant les cours) sont déjà appliquées partiellement dans les établissements scolaires.

**i** **ENSEIGNANTS : Principales sources de distraction des élèves en cours (Question ouverte, TOP 3)**

Enseignement fondamental (n=122) :

1. Diminution de la capacité à se concentrer pendant une période prolongée / Autres pensées
2. Autres élèves
3. Bruits (dehors, dans la pièce, ...)

Enseignement secondaire (n=131) :

1. Smartphone
2. Médias sociaux (TikTok, Snapchat, Instagram...)
3. Tablette / iPad

En ce qui concerne les règles sur l'utilisation des smartphones à l'école, les réponses montrent moins de divergences. Environ 80 à 90 % des personnes interrogées affirment qu'il existe des règles à ce sujet dans leur établissement.

Comme le montre la figure 32, la règle la plus fréquemment mentionnée par les enseignants concerne l'obligation de ranger les smartphones pendant les cours.

	Enseignement fondamental (n=118 enseignants)	Enseignement secondaire (n=110 enseignants)
1	Déposer le smartphone dans un endroit désigné (p. ex. Handygarage, Handyhotel, panier, sac...) <b>(28,8 %)</b>	Déposer le smartphone dans un endroit désigné (p. ex. Handygarage, Handyhotel, panier, sac...) <b>(66,4 %)</b>
2	& Smartphone doit être éteint / en mode vol <b>(28,8 %)</b>	Smartphone ne peut pas être utilisé pendant les heures d'école (seulement pendant les pauses) <b>(10,9 %)</b>
3	Interdiction d'utiliser le smartphone sur le site scolaire <b>(20,3 %)</b>	Smartphone doit être éteint / en mode vol <b>(9,1 %)</b>
4	Garder le smartphone rangé près de soi (p. ex. dans le sac à dos, le cartable...) <b>(15,3 %)</b>	Garder le smartphone rangé près de soi (p. ex. dans le sac à dos, le cartable...) <b>(8,2 %)</b>
5	Interdiction d'apporter un smartphone sur le site scolaire <b>(14,4 %)</b>	Confiscation du smartphone - reprise par les parents chez enseignants/commune/ président/direction <b>(5,5 %)</b>

**i** Le **MENJE** s'engage activement à travers sa campagne «Screen-Life-Balance», qui fait partie de son plan d'action « sécher. digital », lancé à partir de l'année scolaire 2024/2025. L'objectif est de garantir que tous les enfants, les jeunes et leur entourage – que ce soit à la maison ou à l'école – puissent adopter une utilisation saine, équilibrée et sûre des smartphones et du monde numérique.

Dans ce cadre, des mesures spécifiques entreront en vigueur dans les écoles en 2025. Comme le montrent les résultats de cette enquête, certaines de ces mesures (comme la « boîte à téléphones » ou « hôtel à téléphones » pendant les cours) sont déjà largement appliquées dans les établissements scolaires.

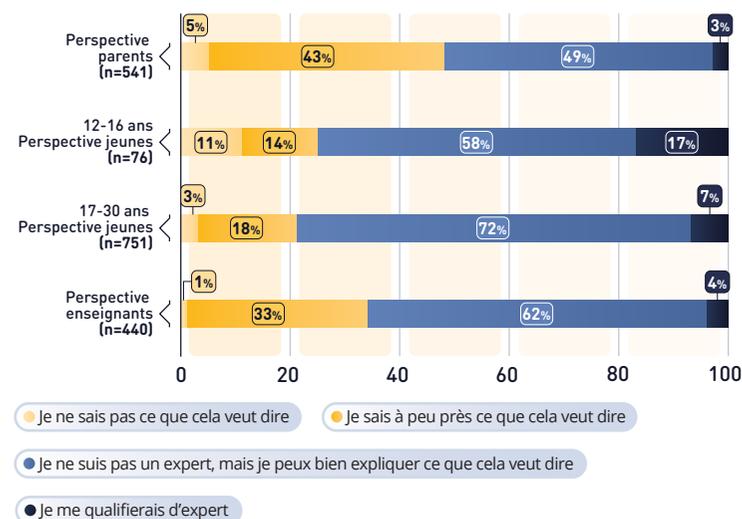
Figure 32. ENSEIGNANTS – Quelles sont les règles appliquées ? Quelles sont les mesures prises ?

## 5 INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (IA)

Dans le présent chapitre, les attitudes envers l'intelligence artificielle (IA) seront examinées, en analysant si celle-ci est principalement perçue comme une opportunité ou un risque. Cette question est cruciale dans le contexte actuel, où l'IA joue un rôle de plus en plus important dans divers aspects de notre vie quotidienne et professionnelle.<sup>10</sup> Les perceptions des individus à l'égard de cette technologie peuvent influencer son adoption, son développement et son intégration dans la société.

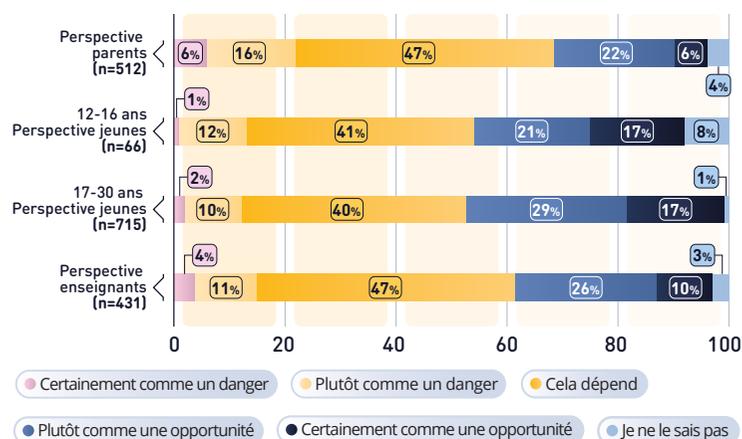
Le sujet de l'IA a été abordé pour la première fois dans les enquêtes du BEE SECURE Radar de cette année.<sup>11</sup>

Tout d'abord, les jeunes ainsi que les parents et les enseignants ont été interrogés sur leur degré de familiarisation avec le sujet de l'IA.



**Figure 33.** Dans quelle mesure êtes-vous familiarisé avec le thème de l'intelligence artificielle (IA) ? Veuillez choisir la réponse qui reflète au mieux votre position.

Une grande majorité des différents groupes cibles déclarent ne pas être experts dans le domaine de l'intelligence artificielle, tout en affirmant qu'ils sont néanmoins capables d'expliquer de quoi il s'agit. **Près d'un jeune sur cinq âgé de 12 à 16 ans se considère même comme un expert dans ce domaine.** Cependant, parmi cette tranche d'âge, 11 % admettent ne pas savoir du tout de quoi il s'agit.



**Figure 34.** Comment voyez-vous l'IA pour **vous personnellement** ?

La figure 34 montre que pour eux-mêmes, **une majorité de personnes considèrent l'IA comme une opportunité plutôt que comme un danger.** Cette tendance est observée dans tous les groupes interrogés.

Parmi les jeunes de 12 à 16 ans, environ trois fois plus d'entre eux considèrent l'IA comme une opportunité (38 %) plutôt que comme un danger (13 %). Pour les 17 à 30 ans, 46 % la perçoivent comme une opportunité contre 12 % qui y voient un danger. Chez les enseignants, 36 % considèrent l'IA comme une opportunité et 15 % comme un danger. Enfin, entre 40 % et 47 % des participants, tous groupes confondus, choisissent la réponse « Cela dépend ».

**i** Avec 73 %, près de trois quarts des 14 à 29 ans en Allemagne (2023) affirment avoir déjà entendu parler de chatbots d'IA tels que ChatGPT. Parmi cette même tranche d'âge, 33 % déclarent avoir déjà utilisé ces chatbots. (Beisch & Koch, 2023)

**10** Plus d'informations sur le sujet de l'IA sont fournies dans la contribution thématique « Intelligence artificielle – Opportunités et risques pour les enfants et les jeunes ». <https://www.bee-secure.lu/fr/publication/intelligence-artificielle/>

**11** Les questions relatives à l'intelligence artificielle (chapitre 5 de la présente publication) s'inspirent en grande partie du « Kompass: Künstliche Intelligenz und Kompetenz 2023. Einstellungen, Handeln und Kompetenzentwicklung im Kontext von KI » (Cousseran et al., 2023) (<https://zenodo.org/records/10058588>).

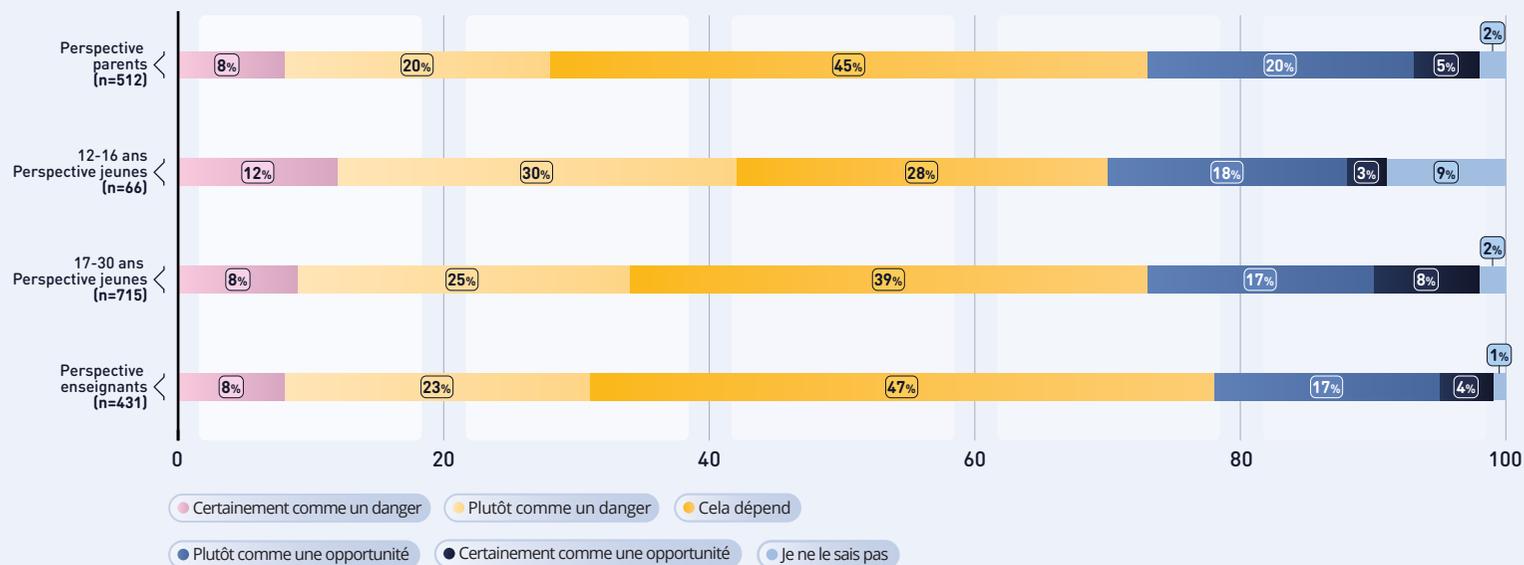


Figure 35. Comment voyez-vous l'IA pour la société dans son ensemble ?

La figure 35 met en évidence que pour tous les groupes interrogés, la proportion de ceux qui perçoivent l'IA comme un danger dépasse celle de ceux qui la considèrent comme une opportunité. De manière générale, les répondants tendent à évaluer l'IA comme ambivalente pour la société. En comparant les réponses catégoriques (« opportunité » et « danger »), il ressort que le pourcentage de personnes plaçant l'IA dans la catégorie « danger » est supérieur pour tous les groupes interrogés. Entre un tiers et un peu moins de la moitié des participants affirment que « cela dépend ».

Il en ressort des figures 34 et 35 une tendance claire dans l'évaluation de l'IA, en comparant la perception personnelle à celle de la société. Dans tous les groupes interrogés, les individus voient l'IA comme une opportunité pour eux-mêmes plus souvent que comme un danger, contrairement à leur vision de son impact sur la société. **Environ la moitié des jeunes et un peu moins de la moitié des enseignants considèrent l'IA comme une**

**chance pour eux-mêmes, alors qu'ils considèrent l'impact sur la société comme plus négative.** Cependant, chez les parents, la proportion de ceux qui perçoivent l'IA comme une opportunité est presque identique dans les deux cas (personnel et sociétal).

**Ces résultats soulignent l'importance d'une discussion nuancée sur les opportunités et les dangers de l'IA.** Il est essentiel de faire la distinction entre les niveaux personnel et sociétal. De plus, il est crucial de prendre en compte des perspectives multiples, telles que celles des jeunes, des parents et des enseignants.

Les résultats sont similaires à ceux de Cousseran et ses collègues (2023), qui ont réalisé des évaluations sur l'IA dans le cadre d'une enquête représentative en Allemagne. Les conclusions de cette étude, tout comme celles du BEE SECURE Radar, mettent en évidence l'ambivalence de l'IA : elle est perçue à la fois comme une opportunité et un risque.

## 6 ACTUALITÉS ET ÉDUCATION AUX MÉDIAS – ANALYSE DE LA FONDATION ZENTRUM FIR POLITESCH BILDUNG (ZPB)

Dans le cadre des enquêtes menées, diverses questions ont été posées aux parents et aux jeunes afin de comprendre leur intérêt pour les actualités, leur utilisation des différents canaux d'information, ainsi que leur perception de la crédibilité et leurs méthodes de vérification des sources.

La Fondation ZpB, qui se consacre depuis des années à l'éducation des médias, a analysé ces résultats et les a commentés dans le chapitre 6 qui suit, offrant ainsi un éclairage précieux sur les comportements et attitudes face à l'information dans notre monde numérique. Il ne s'est pas seulement agi de se concentrer sur les jeunes, mais aussi sur les adultes eux-mêmes.

Il est important de préciser que les données ne sont pas représentatives de la population luxembourgeoise, mais qu'elles visent néanmoins à fournir un aperçu sur le sujet de l'éducation aux médias.



### 6.1 Intérêt des jeunes pour l'actualité luxembourgeoise/mondiale

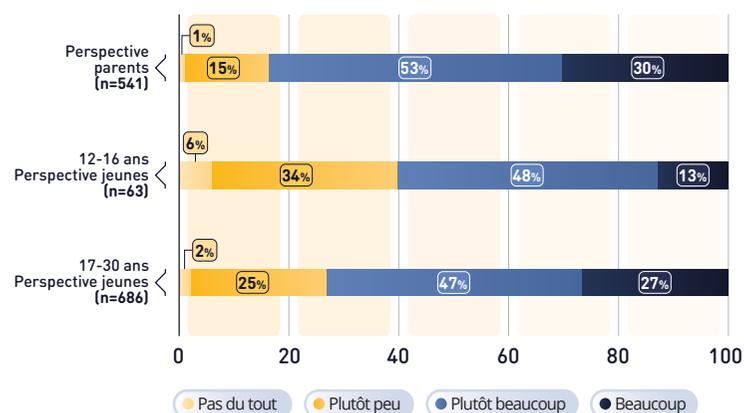


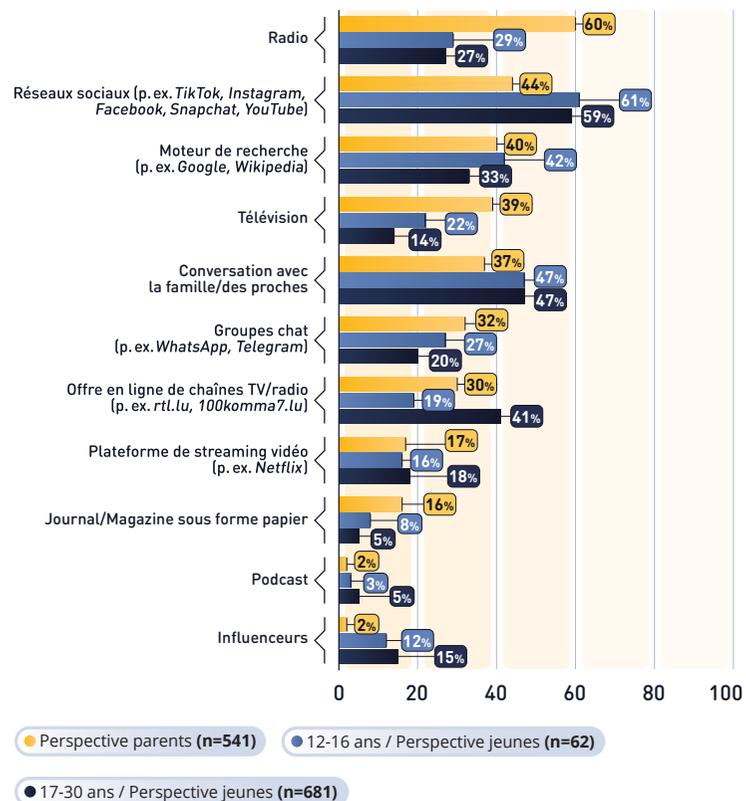
Figure 36. Dans quelle mesure êtes-vous généralement intéressé par l'actualité luxembourgeoise/mondiale ?

Une grande majorité des parents interrogés exprime un intérêt pour les actualités luxembourgeoises et mondiales. En effet, 30 % d'entre eux se déclarent très intéressés, tandis que 53 % affichent au moins un certain degré d'intérêt. Une enquête similaire réalisée auprès des jeunes présente des résultats analogues : 27 % des 17 à 30 ans se disent très intéressés, et 47 % expriment un intérêt modéré. Parmi les jeunes de 12 à 16 ans, 13 % se déclarent également intéressés, et près de la moitié d'entre eux se montrent plutôt intéressés.

**i** En ce qui concerne le paysage médiatique en Allemagne en général, 43 % des internautes adultes en Allemagne estiment en 2023 qu'on peut généralement faire confiance à la plupart des nouvelles (2022 : 50 %).  
(Behre et al., 2023)

## 6.2 Utilisation des canaux d'informations

En plus de l'intérêt pour les actualités, des questions ont également été posées sur l'utilisation quotidienne de certaines sources utilisées pour s'informer sur l'actualité.<sup>12</sup>



Cependant, des différences notables se manifestent dans le choix des sources d'information. En effet, 60 % des parents affirment écouter la radio quotidiennement pour s'informer sur les actualités, tandis que la télévision, les réseaux sociaux, les moteurs de recherche ainsi que les échanges avec la famille et les amis atteignent chacun environ 40 %. En revanche, chez les jeunes âgés de 17 à 30 ans, les médias sociaux prédominent avec environ 60 %, suivis par les conversations avec la famille et les amis à hauteur de 47 %. Les offres en ligne de chaînes TV et radio, ainsi que les moteurs de recherche suivent avec respectivement 41 % et 33 %.

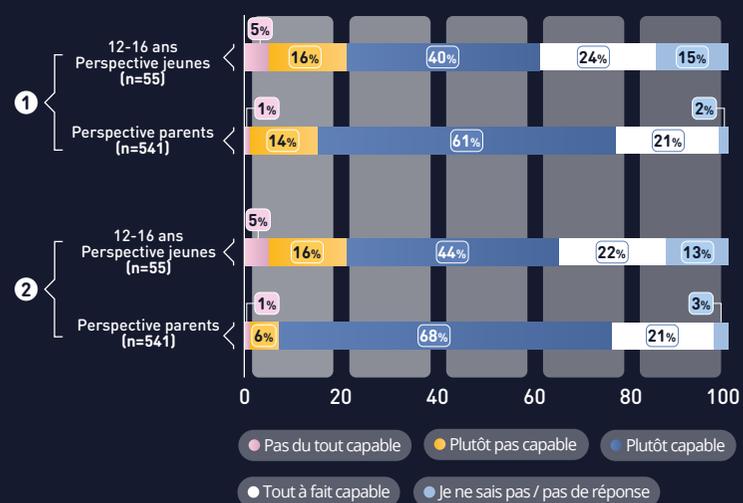
Il semble que l'Internet et ses multiples offres représentent la principale source d'information pour les jeunes. Il est intéressant de noter que, tant chez les parents que chez les jeunes, les podcasts jouent un rôle marginal. En ce qui concerne les parents, 76 % ne s'informent « jamais » à travers des influenceurs, tandis que 20 % ne le font que « rarement ». En revanche, un tiers des jeunes les consulte « chaque jour » ou « chaque semaine ». En outre, plus de 50 % des parents s'informent régulièrement (« chaque jour », 32 %) ou parfois (« chaque semaine », 19 %) dans des groupes de discussion, alors que ce chiffre est nettement inférieur chez les jeunes.

<sup>12</sup> Cette question est basée sur l'étude JIMplus 2022 (<https://www.lfk.de/fileadmin/PDFs/Publikationen/Studien/JIMplus-2022/JIMplus-2022.pdf>).

**Figure 37.** Utilisation quotidienne des canaux d'information pour s'informer sur les sujets de l'actualité luxembourgeoise/mondiale.

## 6.3 Compétences dans l'utilisation des médias numériques

Les réponses aux questions portant sur l'auto-évaluation de la capacité à évaluer la crédibilité des contenus et sur les compétences en matière de protection des données sont particulièrement révélatrices.



**Figure 38.** Il s'agit désormais d'évaluer vos compétences dans l'utilisation des médias numériques. Dans quelle mesure **êtes-vous capable** d'effectuer les tâches suivantes ?

- 1 Protéger les données personnelles et la vie privée
- 2 Évaluer la crédibilité des contenus (p. ex. estimer si une information est correcte)

Il ressort de la figure 38 que 21 % des parents se perçoivent comme très compétents et 61 % comme plutôt compétents en matière de protection des données. Cette auto-évaluation semble crédible lorsqu'il s'agit de sécuriser leurs appareils, comptes bancaires ou mots de passe. Néanmoins, ces chiffres élevés soulèvent des interrogations quant à la prise de conscience des parents concernant les traces numériques qu'ils laissent. Il existe souvent un manque de sensibilisation aux données collectées quotidiennement par les moteurs de recherche, les applications de fitness ou de course, ainsi que par les réseaux sociaux, qui sont utilisées pour établir des profils numériques.

Environ 90 % des parents estiment être capables d'évaluer la crédibilité des contenus en ligne, soit très bien (21 %), soit plutôt bien (68 %). Toutefois, face à la prolifération croissante de la désinformation et des théories du complot, notamment en période de « deepfakes<sup>13</sup> » technologiquement avancés, cette évaluation paraît plutôt optimiste. Les adolescents âgés de 12 à 16 ans adoptent une approche beaucoup plus prudente à cet égard. Plus d'un tiers d'entre eux n'ont pas exprimé d'auto-évaluation ou estiment avoir peu, voire aucune capacité, à évaluer la crédibilité des contenus en ligne.

<sup>13</sup> Les « deepfakes » sont des faux renseignements diffusés dans des vidéos montrant des personnes qui ne sont en réalité pas les auteurs de ces contenus. Ces vidéos sont librement assemblées par d'autres utilisateurs d'Internet (BEE SECURE, 2018).



## 6.4 Crédibilité des informations

La question des critères utilisés pour évaluer la véracité d'une information révèle un panorama nuancé. Il est encourageant de noter que plusieurs méthodes de vérification semblent être appliquées en parallèle. Le recoupement entre différents médias ou sources sont aussi courants que le recours à des médias bien établis, souvent locaux. La contribution des journalistes professionnels et le filtre rédactionnel qui en découle sont largement appréciés. La notoriété et la réputation d'un média, ainsi que la perception de sa « neutralité », sont des éléments clés dans l'établissement de la confiance.

90 % des 17 à 30 ans et 88 % des parents déclarent vérifier souvent ou parfois si une autre source couvre également la même information. Plus de la moitié des répondants, en particulier les jeunes âgés de 17 à 30 ans, utilisent souvent ou parfois des sites de vérification des faits (*Fact-Checking-Seiten*). En revanche, la recherche d'images inversée<sup>14</sup> n'est généralement pas effectuée. Près de trois quarts des jeunes et un peu plus de 60 % des parents évaluent la véracité des nouvelles en échangeant avec leur entourage. De nombreux participants soulignent également l'importance de la présentation d'un site web et du soin apporté à la diffusion des informations. Cependant, dans un contexte où de telles qualités peuvent être rapidement générées par l'intelligence artificielle, il convient d'aborder ce critère avec prudence.

Il est inquiétant de constater que l'évaluation de la véracité des informations repose souvent sur d'autres sources. Plus de 80 % des 17 à 30 ans et 75 % des parents consultent les commentaires des utilisateurs sous les articles pour se faire une idée du contenu. Cependant, ces commentaires sont souvent indifférenciés et polarisants, même sur des sites d'actualités réputés, ce qui rend cette pratique problématique.

De plus, 66 % des 12 à 16 ans, 81 % des 17 à 30 ans et même 94 % des parents s'appuient souvent ou parfois sur leur « bon sens » pour distinguer le vrai du faux. Bien que le recours à ses propres connaissances et à son « bon sens », en complément de vérification de faits et d'exams de sources, soit essentiel, un excès de confiance dans cette évaluation personnelle peut être risqué. Cela est particulièrement pertinent face à l'amélioration technique constante des images et vidéos deepfake, ainsi qu'aux diverses influences qui façonnent notre perception du « bon sens ».

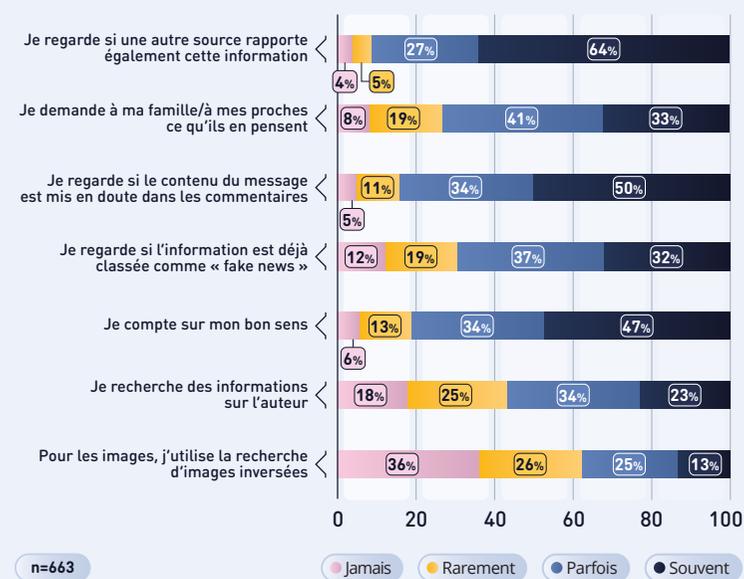


Figure 39. JEUNES (17-30 ans) - Si tu ne sais pas si un message ou une information est vrai, comment le vérifies-tu ?

<sup>14</sup> La recherche d'images inversée permet de trouver l'origine d'une image spécifique ou d'autres images similaires en la téléchargeant p. ex. sur un moteur de recherche.

## 6.5 Conclusions de la Fondation ZpB

### Que signifient ces données pour l'éducation aux médias et au-delà du point de vue de la Fondation ZpB ?

- ➔ La sensibilisation au sujet de la protection des données, en particulier en ce qui concerne les informations divulguées lors de l'utilisation quotidienne des offres numériques, doit être renforcée. Ces données peuvent être utilisées pour créer des profils très personnalisés et pour diffuser des messages ciblés. Plus les profils sont personnalisés, plus notre identité en tant qu'individu est exposée, mettant ainsi davantage en péril notre droit fondamental à la vie privée.
- ➔ Étant donné que de nombreuses personnes se renseignent à travers les réseaux sociaux et les groupes de discussion, il est essentiel de les sensibiliser à l'existence et aux effets des bulles de filtre. Cela est d'autant plus préoccupant que près de la moitié des jeunes se tournent, entre autres, vers leurs amis pour s'informer, ce qui peut approfondir encore davantage ces bulles de filtre.
- ➔ Compte tenu de l'importance accordée aux commentaires, il est nécessaire de sensibiliser le public au fait que des opinions minoritaires bénéficient souvent d'une attention et d'une résonance disproportionnées sur les réseaux sociaux, s'ajoutant aux effets de polarisation.
- ➔ Dans un contexte où des contenus fiables et de qualité peuvent être de plus en plus facilement générés grâce à l'intelligence artificielle, il est essentiel de sensibiliser le public à l'importance du journalisme professionnel et des filtres éditoriaux. L'éducation aux médias doit jouer un rôle dans la reconnaissance des journalistes professionnels respectant des normes déontologiques et dans la promotion de ces derniers en tant que sources fiables.
- ➔ Il est nécessaire de renforcer les initiatives de vérification des faits et d'améliorer la diffusion de leurs résultats.
- ➔ Il est important de mettre davantage l'accent sur la transmission de connaissances concernant les enjeux sociétaux actuels, afin que les actualités puissent s'y connecter.
- ➔ Les conversations en face à face sont cruciales. Il est important de créer des espaces permettant de discuter de l'actualité avec les jeunes dans un contexte éducatif.
- ➔ Il est essentiel d'accroître la sensibilisation à l'idée que chacun d'entre nous, qu'il soit jeune ou plus âgé, peut être vulnérable aux fausses informations en raison de nos habitudes.
- ➔ L'auto-évaluation très optimiste des parents concernant leur aptitude à évaluer la crédibilité des contenus en ligne peut être perçue comme un manque de sensibilisation aux fake news et aux bulles de filtres. Cela pourrait également refléter une confiance excessive en leur propre « bon sens ». Étant donné que les adultes jouent un rôle majeur dans la diffusion des fausses informations, il est essentiel que l'éducation aux médias s'adresse également à eux sous diverses formes.

## 7 NOTORIÉTÉ *DIGITAL SERVICES ACT (DSA)*

Depuis fin 2022, de nouvelles réglementations, notamment le *Digital Services Act* (DSA) et le *Digital Markets Act* (DMA), ont été introduites pour compléter le cadre légal et réglementaire visant à protéger les enfants et les adolescents en ligne. Ces règlements, applicables au Luxembourg et dans toute l'UE, poursuivent deux objectifs principaux : créer un espace numérique plus sûr pour protéger les droits fondamentaux des utilisateurs de services numériques et garantir des conditions de concurrence équitables pour stimuler l'innovation et la compétitivité sur le marché européen et mondial.<sup>15</sup>

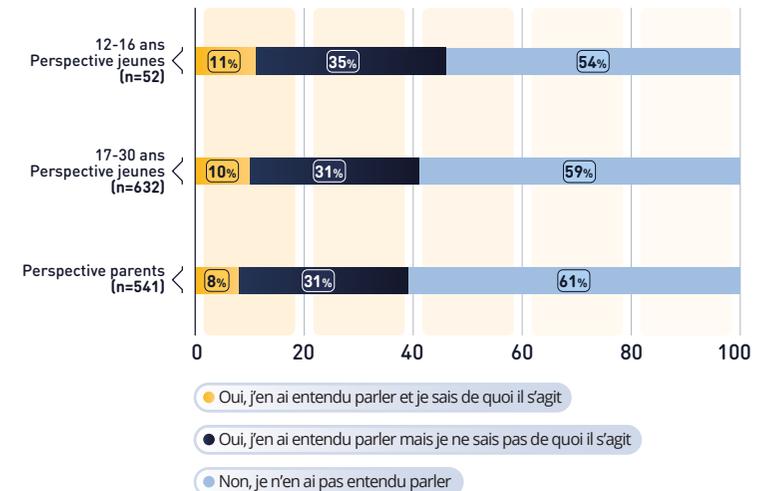
**Le DSA comprend, entre autres, des mesures ciblées pour protéger les enfants et les jeunes sur Internet**, dont, par exemple, l'identification et la réduction systématique des risques pour les enfants. En outre, les fournisseurs des plateformes numériques sont tenus de mettre en place des systèmes de plainte et de signalement également adaptés aux jeunes. La protection de la vie privée et des données, ainsi que la fourniture d'informations claires et compréhensibles pour les enfants (comme des conditions générales rédigées de manière simple), sont également essentielles, tout comme l'interdiction des « designs manipulateurs » (« dark patterns »).<sup>16</sup>

Les parents et les jeunes ont été interrogés pour savoir s'ils avaient déjà entendu parler du *Digital Services Act*. Il est important, que l'on soit parent, enseignant, professionnel de l'éducation et surtout en tant que jeune, de prendre conscience que la protection des enfants et des jeunes est inscrite dans la loi. La question de la notoriété du DSA permet d'obtenir une première indication sur le niveau de connaissance à ce sujet.

**i**  
**Vue d'ensemble de toutes les mesures :**  
<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/f3556a65-88ea-11ee-99ba-01aa75ed71a1>  
 (Union européenne, 2023)

<sup>15</sup> <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/digital-services-act-package>

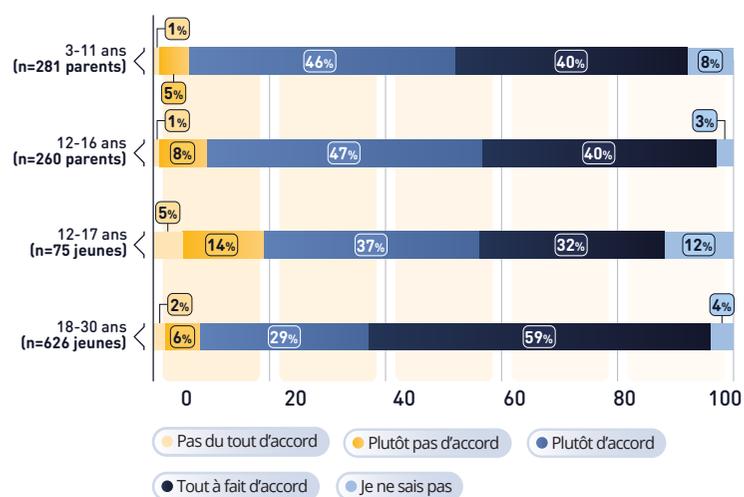
<sup>16</sup> BEE SECURE (2022) a publié une fiche thématique sur le sujet de « Dark patterns, un risque ? » (<https://www.bee-secure.lu/fr/publication/dark-patterns-un-risque/>).



**Figure 40.** As-tu déjà entendu parler de la « législation sur les services numériques » (également appelé *Digital Services Act*) ?

Les résultats révèlent que, dans l'ensemble des groupes interrogés, entre 54 % et 61 % n'ont jamais entendu parler du *Digital Services Act*. Environ un tiers (entre 31 % et 35 %) en ont déjà entendu parler, mais ne maîtrisent pas précisément le contenu, tandis qu'environ un dixième (entre 8 % et 11 %) en ont entendu parler et savent de quoi traite le DSA.

L'un des sujets abordés dans le DSA porte sur la vérification de l'âge. Les plateformes sont explicitement tenues de mettre en place des systèmes de vérification d'âge des utilisateurs.<sup>17</sup> Cela implique que les contenus inappropriés pour les moins de 18 ans ne peuvent être accessibles qu'après confirmation de l'âge.



**Figure 41.** Les contenus qui ne conviennent pas aux jeunes de moins de 18 ans ne doivent être utilisés qu'après une vérification de l'âge.

La figure 41 présente les différentes perspectives sur la vérification d'âge sur Internet. Parmi les parents et les jeunes de plus de 18 ans, **un large consensus s'accorde à dire que l'accès à des contenus inappropriés pour les moins de 18 ans devrait être soumis à une vérification d'âge.** Même parmi les adolescents âgés de 12 à 17 ans, la majorité se déclare plutôt d'accord (37 %) ou entièrement d'accord (32 %) avec cette proposition.



**i** Lors d'une consultation menée en octobre 2024 auprès de 9 jeunes âgés de 14 à 20 ans, un certain scepticisme a été noté au début concernant le thème du DSA. Cependant, après avoir approfondi leurs recherches sur le sujet, les jeunes ont exprimé des retours très positifs. Ils ont particulièrement apprécié que le DSA reconnaisse les jeunes comme des individus importants et dignes de protection dans le monde numérique. Une production de BEE SECURE, réalisée sous la forme d'une émission de « Late-Night Show », illustre ces conclusions : <https://www.youtube.com/watch?v=7j5Qk3DSCgw> (BEE SECURE, 2024)

<sup>17</sup> Art. 28septies de la loi modifiée sur les médias électroniques (<https://legilux.public.lu/eli/etat/leg/loi/1991/07/27/n1/consolide/20240805>).

## 8 EXPÉRIENCES SUR INTERNET

### 8.1 Changements souhaités dans le monde digital

À la fin de l'enquête, les jeunes ont eu l'opportunité d'exprimer les changements qu'ils souhaiteraient voir dans le monde numérique afin de l'améliorer.

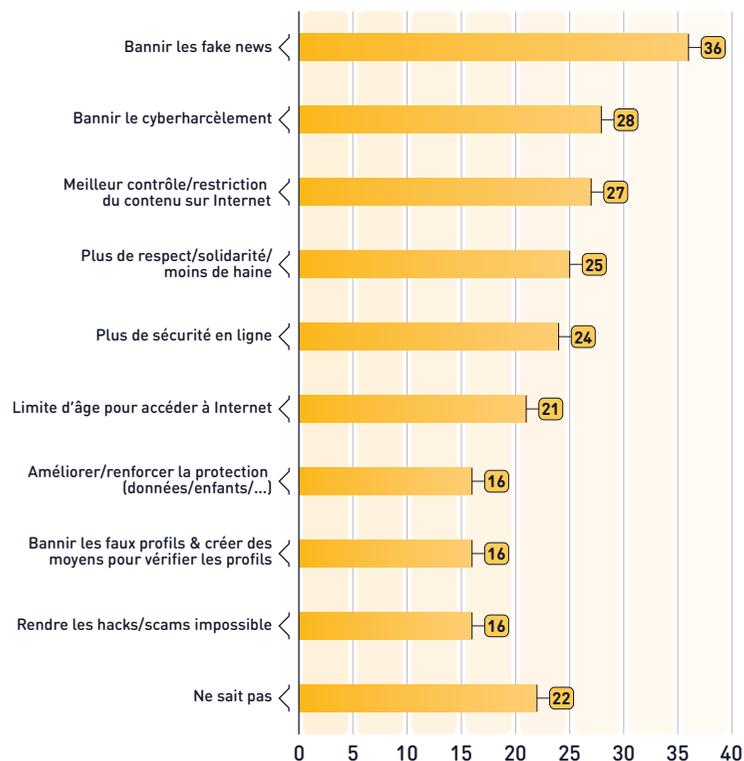
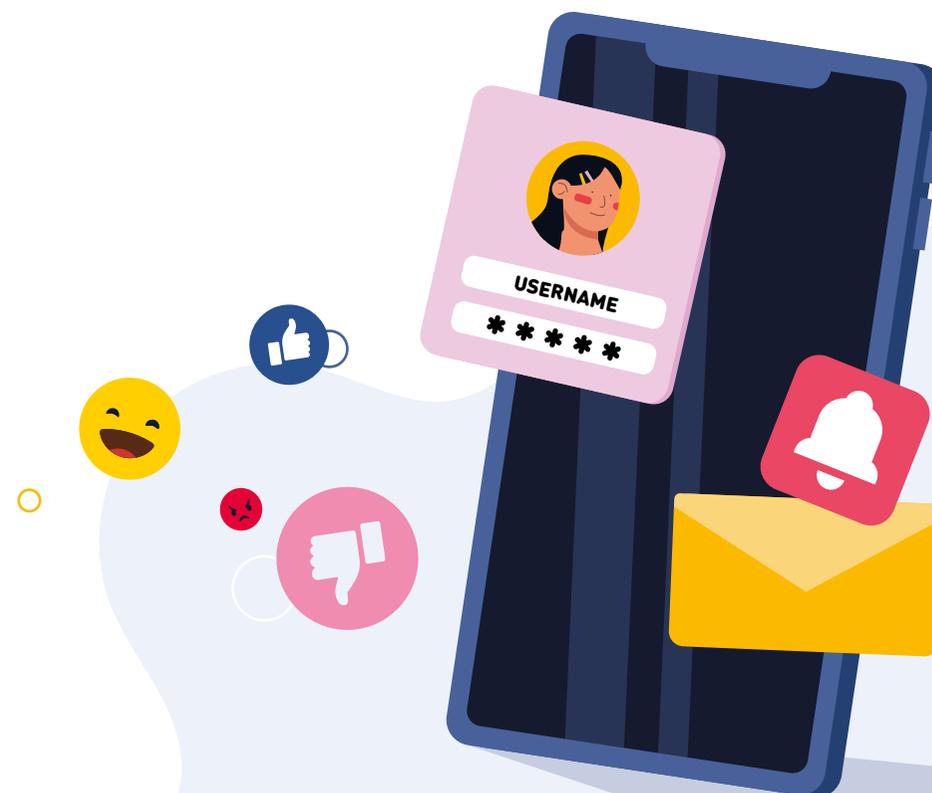


Figure 42. JEUNES (12-30 ans) - Si tu pouvais changer une chose dans le monde numérique pour le rendre meilleur, que changerais-tu ? (TOP 10)

La figure 42 montre les réponses libres des jeunes, qui ont été analysées en profondeur et regroupées ultérieurement dans des catégories pertinentes. **L'élimination de la désinformation ou des fausses nouvelles, ainsi que du cyberharcèlement,** sont les deux changements les plus fréquemment mentionnés, correspondant aux deux premières places des principales préoccupations des 12 à 16 ans et des 17 à 30 ans. Par ailleurs, une régulation accrue des contenus ainsi qu'un appel à davantage de respect et de solidarité, tout en réduisant la haine en ligne, sont également fréquemment exprimés dans leurs souhaits.



## 8.2 Expériences négatives sur Internet

L'Internet est un espace essentiel pour les jeunes, offrant des opportunités d'apprentissage et de socialisation, mais il expose aussi à des expériences négatives. Le graphique suivant se penche sur les dix principales difficultés rencontrées en ligne par les jeunes de 12 à 30 ans, mettant en lumière la nécessité de sensibilisation et de protections adaptées.

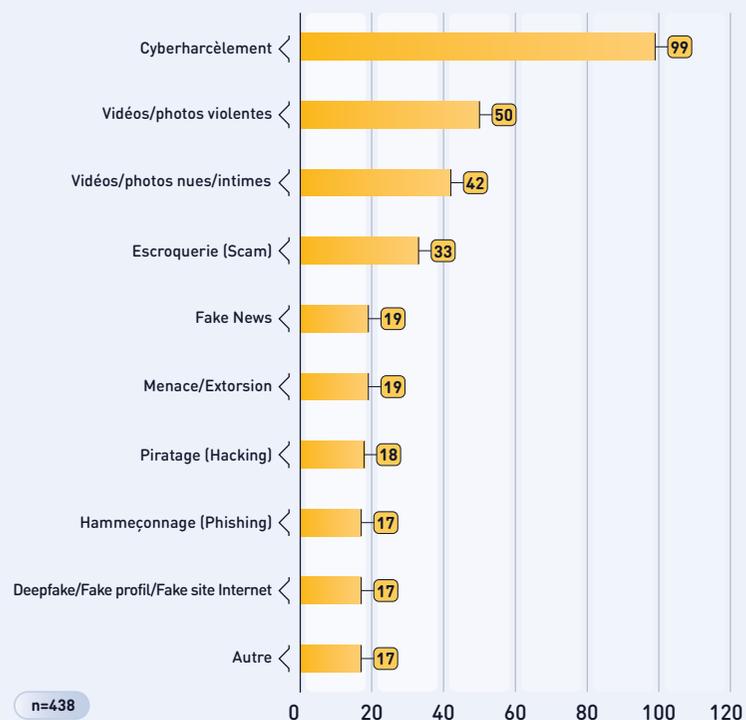
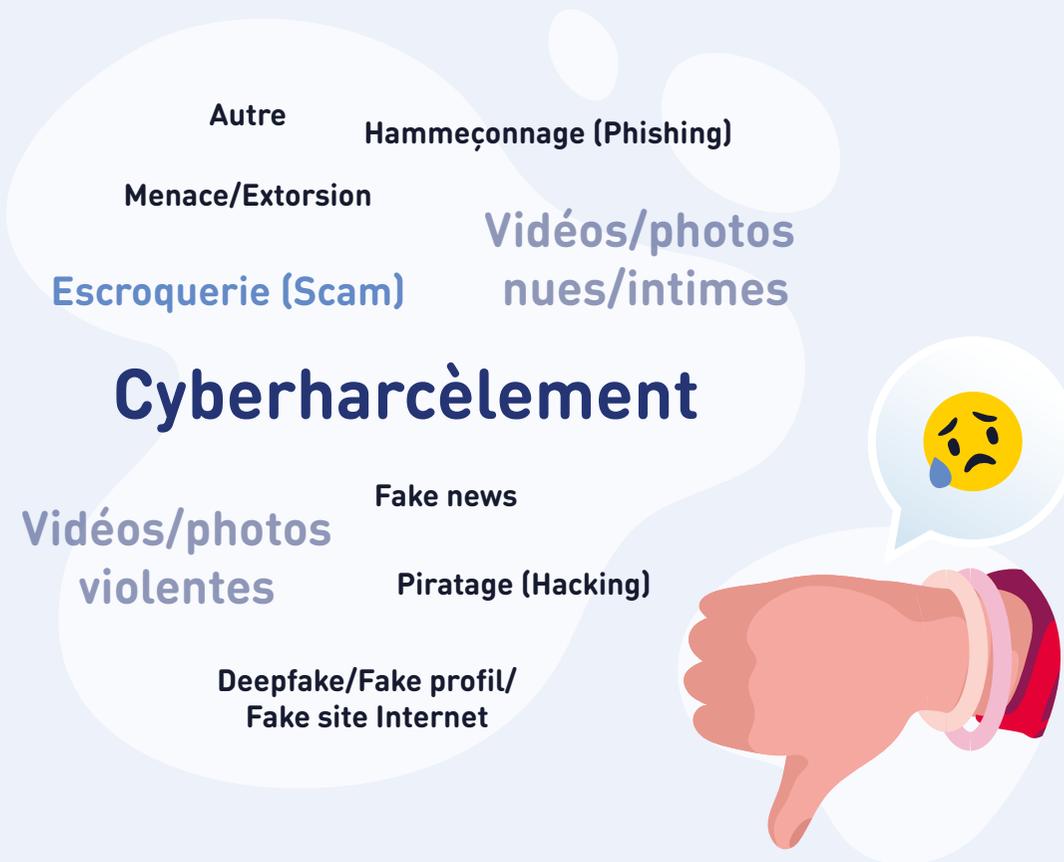


Figure 43. JEUNES (12-30 ans) - Quelle est l'expérience la plus négative que tu as eue sur Internet ? (TOP 10)



Les trois expériences négatives en ligne les plus fréquemment rapportées restent inchangées par rapport aux années précédentes, avec **le cyberharcèlement en tête des expériences mentionnées**. Cette continuité met en lumière l'ampleur persistante de ce problème et souligne l'importance d'initiatives visant à informer sur et à combattre le cyberharcèlement et à garantir la sécurité des utilisateurs sur Internet.

D'autres expériences négatives, en dehors des dix principales, incluent des situations telles que les contacts non sollicités, la diffusion de discours haineux, les commentaires négatifs, la pornographie, les insultes, le partage de photos ou vidéos de victimes, le racisme et d'autres enjeux similaires.

### 8.3 Expériences positives sur Internet

En plus des expériences négatives, les jeunes ont également été interrogés sur leurs expériences positives sur Internet.



Figure 44. JEUNES (12-30 ans) - Quelle est l'expérience la plus positive que tu as eue sur Internet ? (TOP 10)



Faire de **nouvelles rencontres** ou **se faire des amis**, ainsi que **garder le contact avec ses proches**, sont – comme l'année précédente – les expériences en ligne les plus fréquemment évoquées comme positives. L'accès à l'information arrive en troisième position. En plus des thèmes figurant dans le top 10, d'autres expériences positives ont été signalées, telles que les compliments/*likes*, le visionnage de films, vidéos ou streaming, l'inspiration, le shopping en ligne et d'autres domaines connexes. Les réponses **soulignent l'importance bénéfique des interactions humaines, qui peuvent également s'effectuer par Internet.**

## II. BEE SECURE Helpline

La BEE SECURE Helpline offre un soutien téléphonique gratuit, anonyme et confidentiel, accessible à tous les citoyens, quel que soit leur âge. Elle est gérée par le KJT, partenaire du SNJ dans le cadre de l'initiative BEE SECURE. L'assistance téléphonique fournit des informations, des conseils et une aide individuelle sur la sécurité en ligne et l'utilisation responsable des médias numériques, abordant des sujets tels que la sécurité informatique, le cyberharcèlement, les réseaux sociaux, les droits en matière de protection des données, la sécurité technique et bien d'autres thèmes. La BEE SECURE Helpline est joignable par téléphone ou par écrit via un formulaire de contact en ligne.

En juillet 2024, la notoriété de la BEE SECURE Helpline au Luxembourg était de 36 % (2023 : 40 %).

Le focus des données publiées par le service d'assistance se concentre sur les points suivants

- ➔ **les jeunes appelants**, c'est-à-dire les appelants de moins de 25 ans qui appellent pour leur propre intérêt ;
- ➔ **les tiers qui appellent** au sujet d'enfants et de jeunes de moins de 25 ans.

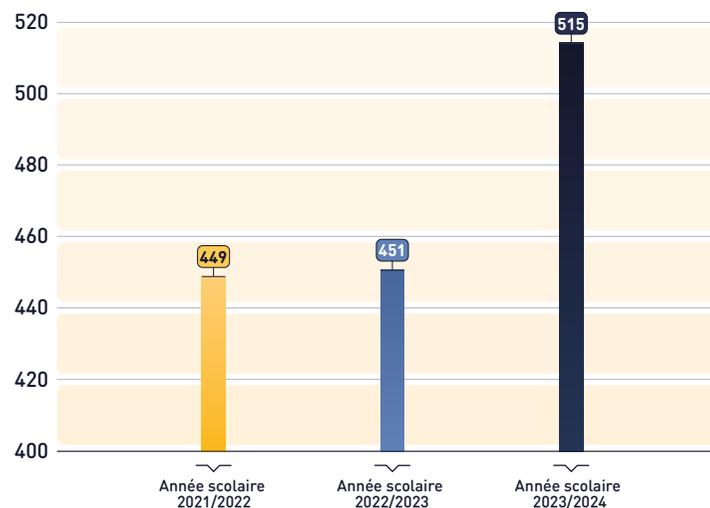


Figure 45. Appels totaux à la BEE SECURE Helpline.

Au cours de l'année scolaire allant du 1<sup>er</sup> septembre 2023 au 31 août 2024, la BEE SECURE Helpline a enregistré un total de 515 appels. Par rapport à l'année scolaire 2022/2023, cela représente une augmentation de 64 appels (14,2 %). La majorité des appels provenaient d'adultes appelant soit pour eux-mêmes, soit pour des enfants ou des adolescents. Parmi les appelants, 43 personnes étaient âgées de moins de 25 ans et ont appelé pour des raisons personnelles, ce qui correspond à une baisse d'environ 41,9 % par rapport à l'année précédente.

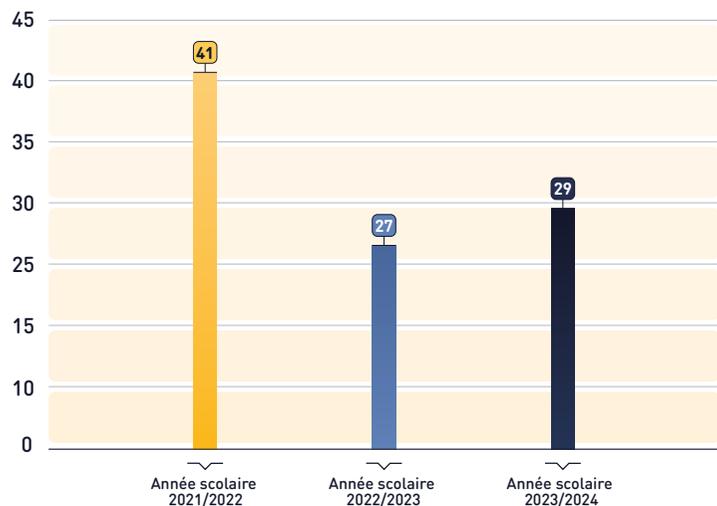


Figure 46. Appelants adultes pour enfants/adolescents.

Le nombre d'appels de tiers concernant des enfants et des jeunes jusqu'à l'âge de 25 ans est resté relativement stable, augmentant légèrement de 27 à 29 appels en 2023/2024. À la différence de l'année scolaire précédente 2022/2023, où plus de 60 % des appelants tiers étaient des parents, l'année scolaire 2023/2024 a montré une répartition équilibrée entre les différents types d'appelants. Ainsi, 45 % des appels provenaient de parents ou de membres de la famille, tandis que 45 % étaient émis par des professionnels. Les 10 % restants correspondaient à des appels de pairs.

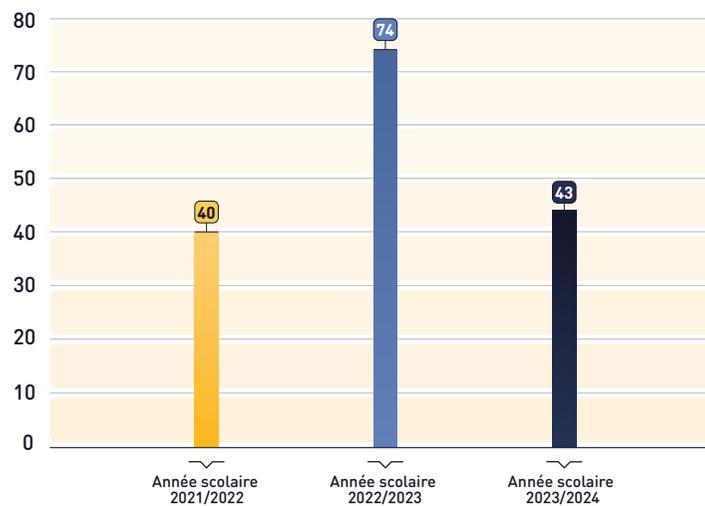
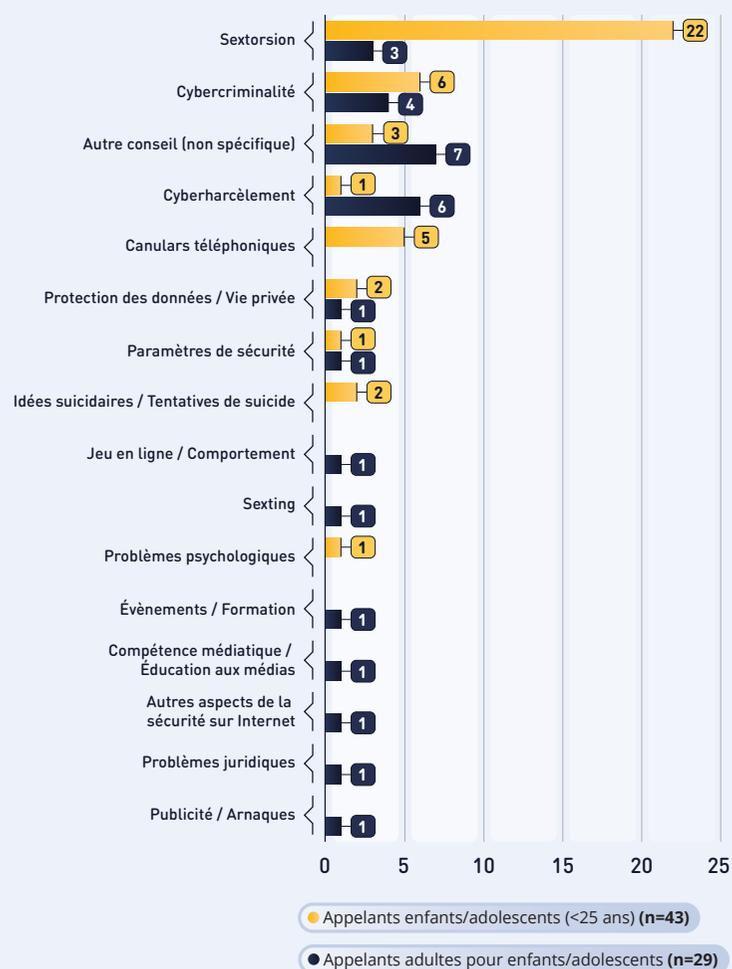


Figure 47. Appelants enfants/adolescents (<25 ans).

Au sujet d'enfants et de jeunes de moins de 25 ans, les enfants et les adolescents (43 appels) ont utilisé la BEE SECURE Helpline plus souvent que les parents (13 appels).





**Figure 48.** Sujets principaux des appels dans le domaine de l'enfance et de la jeunesse.

Parmi les 72 appels reçus dans le domaine de l'enfance et de la jeunesse, la sextorsion s'est révélée être le sujet le plus souvent mentionné. Ce sont principalement les jeunes (88 %) qui ont recherché des conseils à ce sujet. Cette tendance à la hausse concernant ce thème est également constatée dans d'autres pays, bien qu'aucune explication précise ne soit fournie.

D'autres sujets abordés par les appelants incluaient principalement la cybercriminalité (notamment la fraude, le piratage et le phishing) ainsi que le cyberharcèlement. L'année précédente, les appels des adultes étaient majoritairement axés sur la cybercriminalité et le cyberharcèlement, tandis que ceux des jeunes portaient surtout sur la cybercriminalité et les paramètres de sécurité.

La classification des thèmes repose sur la norme européenne appliquée par *Insafe*, le réseau européen de centres de sensibilisation et de lignes d'assistance. Le réseau *Insafe* publie régulièrement des statistiques mises à jour qui mettent en lumière les tendances des demandes de conseils adressées à la BEE SECURE Helpline au Luxembourg et dans plus de 40 autres pays européens.

D'autres données concernant les demandes de conseils de la BEE SECURE Helpline sont également publiées régulièrement dans le rapport annuel de BEE SECURE ainsi que dans le rapport annuel du KJT.

# III. BEE SECURE Stopline



La BEE SECURE Stopline offre aux utilisateurs la possibilité de signaler de manière anonyme et confidentielle les contenus potentiellement illégaux rencontrés sur Internet via le site stopline.bee-secure.lu. Ces signalements sont classés en trois grandes catégories : les représentations d'abus sexuels sur des mineurs (« Child Sexual Abuse Material » / CSAM), la discrimination, le racisme, le révisionnisme, les discours de haine ainsi que le terrorisme. Après vérification, les contenus potentiellement illégaux sont transmis aux autorités nationales et internationales compétentes.

En 2023/2024, un total de 6 320 signalements ont été reçus par la BEE SECURE Stopline, ce qui représente une diminution par rapport à l'année scolaire précédente. On observe une augmentation dans les domaines du racisme et du terrorisme, tandis que le domaine du CSAM a connu une diminution. De manière générale, les chiffres relatifs au CSAM sont volatils, et les tendances peuvent varier mensuellement.

**La notoriété nationale de la BEE SECURE Stopline au Luxembourg était de 19 % en 2024, de même que pour l'année précédente.**

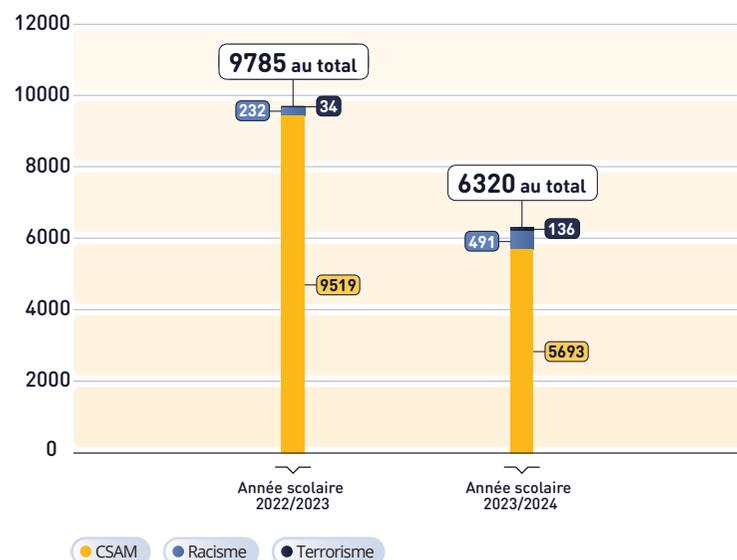
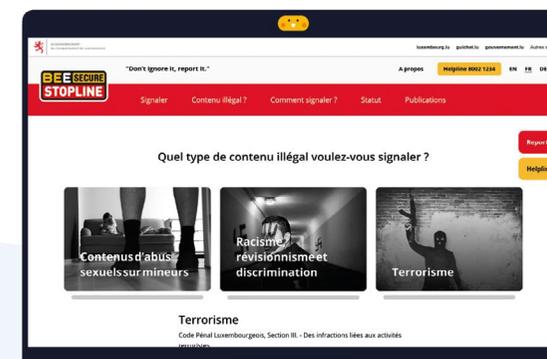


Figure 49. BEE SECURE Stopline - Total des signalements.

## CSAM

« CSAM » est l'abréviation de « Child Sexual Abuse Material », ce qui signifie en français « matériel d'abus sexuel d'enfants ». Au cours de l'année scolaire allant du 1<sup>er</sup> septembre 2023 au 31 août 2024, un total de 5 693 signalements a été enregistré. Parmi ceux-ci, 45,2 % ont été soumis via une base de données internationale nommée ICCAM (réseau *INHOPE* : *International Association of Internet Hotlines*), tandis que 54,8 % des signalements ont été effectués par le biais de la BEE SECURE Stopline.



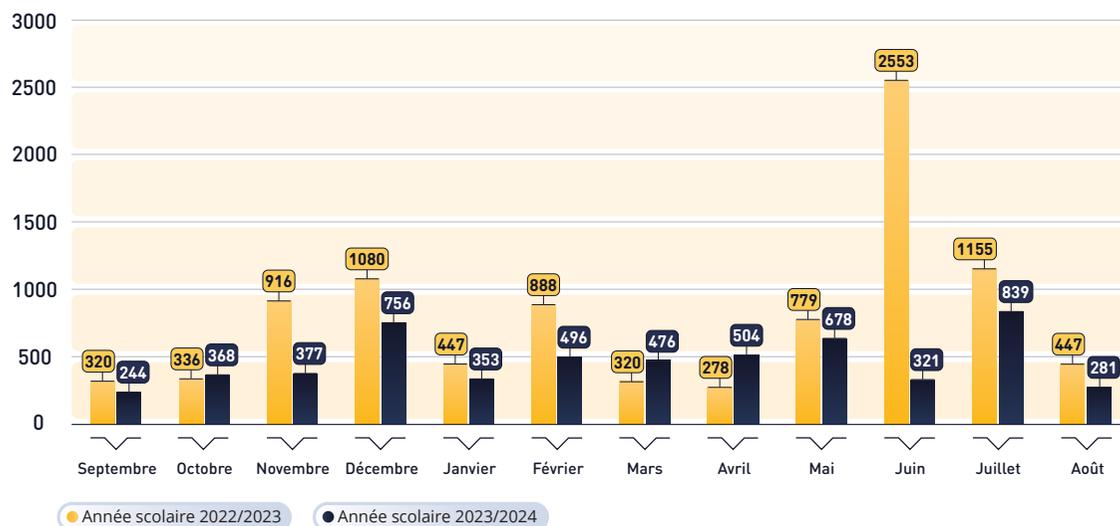


Figure 50. CSAM - Signalements.

Comparativement à l'année précédente, au cours de laquelle une augmentation importante a été constatée, le nombre de signalements CSAM a enregistré en 2023/2024 une diminution de 3 826 cas (40,2 %). Dans le cadre de la classification et du traitement rigoureux des signalements reçus, les experts de la BEE SECURE Stopleveline ont identifié 1 600 d'entre eux comme potentiellement illégaux, représentant ainsi environ 28,1 % du total. Dans 222 cas (3,9 %), les contenus signalés étaient jugés douteux mais légalement acceptables. Dix signalements (0,2 %) étaient des doublons d'URLs déjà connus.

Dans 2 590 cas (45,5 %), les signalements n'ont pas pu faire l'objet d'une analyse car les contenus concernés avaient déjà été

retirés par les fournisseurs d'accès à Internet (Internet Service Provider) pour des raisons d'illégalité. Pour 1 050 (18,4 %) autres URLs, aucun contenu n'a pu être localisé en raison de leur inaccessibilité. Enfin, 178 (3,1 %) signalements ont été classés comme étant hors du champ de compétence, parce qu'ils ne relevaient pas du domaine d'action de la BEE SECURE Stopleveline.

Contrairement à la période 2022/2023, au cours de laquelle la majorité des signalements avait été reçue en juin (2 553), la période annuelle 2023/2024 a enregistré la majorité des signalements en juillet, avec un total de 839 signalements.



## Racisme

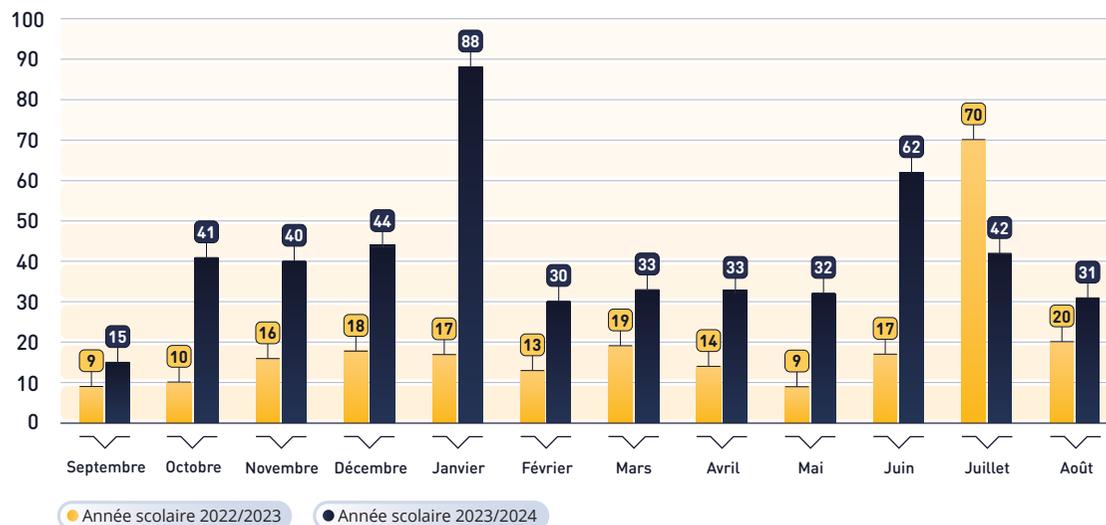
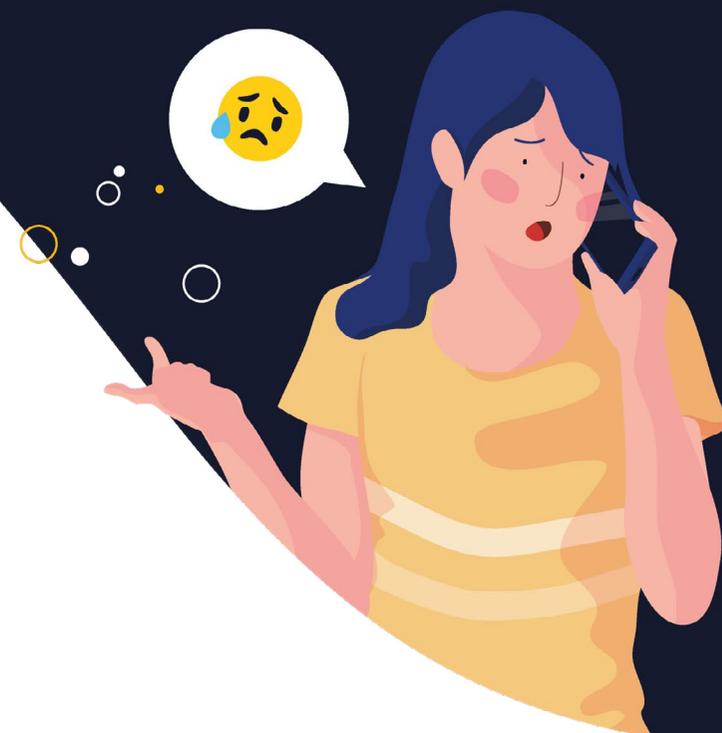


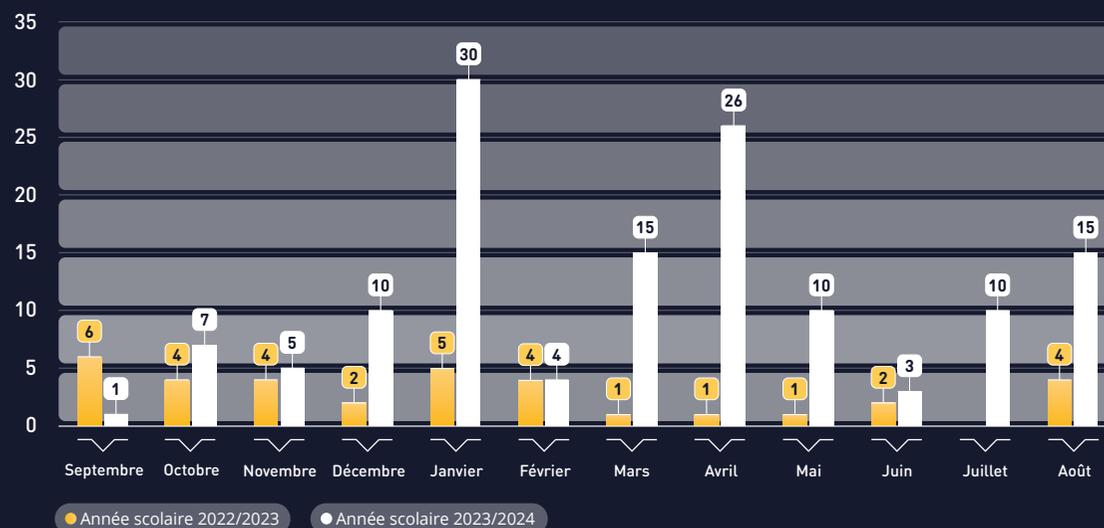
Figure 51. Racisme - Signalements.

En 2023/2024, un total de 491 signalements concernant des contenus racistes a été enregistré. **Comparativement à la période précédente, cette évolution représente un doublement.** Parmi ces signalements, 292 ont été jugés potentiellement illégaux (2022/2023 : 138). Le pic des signalements a été atteint en janvier 2024 (88 cas) et en juin (62 cas). Cette augmentation est particulièrement attribuable à la hausse des signalements

liés au conflit israélo-palestinien. De manière générale, les signalements reçus concernaient des thèmes tels que le racisme, la discrimination, les discours de haine à l'encontre du gouvernement et des partis politiques, la religion, la xénophobie, les questions de genre et d'autres sujets similaires.



## Terrorisme



**Figure 52.** Terrorisme - Signalements.

En 2023/2024, la BEE SECURE Stopleveline a enregistré un total de 832 signalements relatifs à des contenus terroristes. En comparaison, l'année précédente n'avait vu que 34 signalements dans ce domaine. Cette hausse significative est principalement due aux mois exceptionnels de mai et juillet 2024, durant lesquels plus de 600 signalements concernant des contenus violents liés au satanisme, aux sectes et aux cultes ont été reçus et transmis aux autorités compétentes internationales. Si l'on considère ces signalements comme des cas aberrants, car ils ne relevaient clairement pas de la compétence nationale, il est possible d'établir une comparaison plus pertinente de ces chiffres avec l'année scolaire précédente.

En effet, si l'on exclut ces cas, le nombre de signalements pour la période annuelle 2023/2024 s'élève à 136, ce qui représente un quadruplement par rapport à l'année précédente.

En ce qui concerne la catégorisation, il est à noter que, parmi les 136 signalements ajustés, 96 ont été jugés potentiellement illégaux et transmis à la police luxembourgeoise (2022/2023 : 19).

Thématiquement, les contenus signalés se concentrent principalement sur des éléments glorifiant, menaçant ou incitant à la violence, à la haine, au meurtre et/ou d'autres actes criminels dirigés contre des groupes spécifiques de personnes, des communautés religieuses ou des représentants politiques et gouvernementaux.

## IV. Perception publique

Au cours de l'année scolaire 2023/2024, BEE SECURE a contribué à l'élaboration de réponses à une question parlementaire. Cette question concernait le sujet du cyberharcèlement (QP 849).

Au cours de la même année scolaire, BEE SECURE a reçu 58 demandes de la part d'organes de presse au sujet des défis liés à Internet. De manière générale, les thèmes prioritaires y liés étaient les suivants :

	Cybersécurité, confidentialité des données personnelles <b>(16)</b>
	Temps d'écran, cyberharcèlement et bien-être des enfants sur Internet <b>(13)</b>
	Offre de BEE SECURE (événements, activités, formations) <b>(9)</b>
	Diffusion de discours d'intention malicieuse (discours de haine, désinformation) <b>(7)</b>
	Sextorsion, pornographie, matériel d'abus sexuel d'enfants <b>(6)</b>
	Médias sociaux <b>(4)</b>
	Intelligence artificielle <b>(3)</b>

Dans la continuité des années précédentes, les demandes de presse concernant les escroqueries, l'hameçonnage et les fuites de données demeurent au premier plan durant l'année scolaire 2023-2024. Le deuxième sujet le plus sollicité concerne le temps d'écran et le bien-être des enfants en ligne. Enfin, bien que BEE SECURE ait constaté une tendance baissière des demandes de presse liées au discours de haine l'an dernier, celles-ci ont significativement augmenté cette année.



## V. Résumé

Comme indiqué précédemment dans l'introduction, il est essentiel de garder à l'esprit que les données présentées dans ce document doivent être interprétées avec prudence, en tenant compte des divers contextes de collecte. Ces données doivent être perçues comme un instantané basé sur les retours d'expérience de diverses activités BEE SECURE aux fins de ce rapport.

Les résultats des enquêtes ne sont pas représentatifs du Luxembourg dans son ensemble, mais ils indiquent certaines tendances concernant les différents groupes d'âge des enfants et des jeunes.

Les enquêtes reflètent les perspectives des enfants, des jeunes, des parents et des professionnels de l'éducation. En tenant compte de ces réserves, les principales tendances relatives à l'utilisation et à l'expérience des TIC ainsi qu'à la gestion des risques en ligne peuvent être résumées comme suit :

### Premier contact avec le monde numérique dès le jeune âge

Selon les parents, le contact avec le monde numérique commence tôt : pour 42 % des enfants, leur **premier contact** avec des appareils connectés à Internet, et donc avec le monde numérique, se produit **avant l'âge de quatre ans**. Avant l'âge de 10 ans, 85 % d'entre eux ont déjà eu un contact avec Internet.

D'après les données communiquées par les parents, l'âge moyen auquel les enfants obtiennent **leur premier smartphone personnel** en 2024 est d'environ 11 ans, ce qui est identique aux trois années antérieures. 90 % d'entre eux possèdent leur premier smartphone avant l'âge de 12 ans (BEE SECURE Radar 2022 : 79 % ; BEE SECURE Radar 2023 : 84 % ; BEE SECURE Radar 2024 : 86 %).

Si les enfants acquièrent un **compte sur les réseaux sociaux**, cela se fait en moyenne à l'âge de 12 ans. Cependant, 61 % des parents affirment que leur enfant n'a pas encore de compte sur ces plateformes.

### Réseaux sociaux les plus populaires

Selon l'enquête menée auprès de plus de 14 000 élèves âgés de 8 à 18 ans, les applications les plus populaires sont *Snapchat*, *WhatsApp* et *Instagram*. (Enseignement fondamental : *WhatsApp* (53 %), *Snapchat* (37 %) et *TikTok* (22 %) ; Enseignement secondaire : *Snapchat* (74 %), *WhatsApp* (67 %) et *Instagram* (47 %)). Ces résultats sont similaires à ceux de l'année précédente.



### Temps d'écran

- ➔ Presque tous les répondants de tous les groupes cibles connaissent la fonction sur le smartphone qui permet d'afficher le temps d'écran.
- ➔ De nombreux répondants ont du mal à se fixer des limites concernant leur utilisation du smartphone. Environ entre 50 % et 70 % des jeunes sondés affirment prendre leur smartphone en main plusieurs fois par heure.
- ➔ **La majorité des répondants**, qu'ils agissent de leur propre usage ou de leur perception des jeunes, **estiment que ces derniers utilisent leur smartphone trop souvent** (54 % des 12 à 16 ans, 79 % des 17 à 30 ans et 90 % des enseignants). Parmi les parents et les enseignants, l'inquiétude concernant une utilisation excessive se classe au premier rang des préoccupations.

### Risques en ligne les plus préoccupants

Les adultes interrogés, à savoir les parents, les enseignants et les jeunes adultes âgés de 17 à 30 ans, expriment leurs grandes inquiétudes concernant les problèmes suivants : le temps d'écran, la désinformation, les contenus inappropriés à l'âge du jeune, la protection des données, les modèles en ligne (comme les influenceurs), le cyberharcèlement et la cybercriminalité. Pour les jeunes âgés de 12 à 16 ans, le cyberharcèlement et le contenu sexuel sont les principales préoccupations.

### Cyberharcèlement

- ➔ 44 % des jeunes de 12 à 16 ans affirment avoir été victimes de cyberharcèlement. Ce chiffre ne correspond pas à celui rapporté par les parents de ce groupe d'âge, qui est de 19 %. Parmi les jeunes concernés, **30 % ont déclaré avoir été victimes de cyberharcèlement entre juin 2023 et juin 2024, ce qui représente 10 % de l'ensemble des jeunes de cette tranche d'âge interrogés.**
- ➔ En ce qui concerne les jeunes adultes de 17 à 30 ans, 4 % ont indiqué avoir été cyberharcelés durant cette même période (contre 9 % l'année précédente). Cependant, tout comme l'année précédente, 44 % des jeunes de 17 à 30 ans affirment avoir vécu du cyberharcèlement au moins une fois.
- ➔ Au cours des échanges avec la BEE SECURE Helpline, le cyberharcèlement parmi les enfants et les adolescents est le deuxième sujet le plus souvent évoqué par les appelants adultes.

### Pornographie

Les réponses concernant la fréquence d'utilisation des plateformes pornographiques par les pairs révèlent une tendance nette en faveur de l'opinion largement partagée selon laquelle cette utilisation se produit au moins « parfois » (58 % des 12 à 17 ans et 79 % des 18 à 30 ans). Presqu'un tiers (31 %) des parents d'enfants âgés de 12 à 16 ans pensent ou sont convaincus que leur enfant a déjà vu des contenus pornographiques en ligne.

### Sexting

42 % des jeunes âgés de 12 à 16 ans rapportent que leurs pairs envoient au moins « parfois » des photos ou vidéos intimes d'eux-mêmes à d'autres personnes. Parmi les 17 à 30 ans, 76 % affirment que leurs pairs reçoivent au moins « parfois » des contenus intimes. Ainsi, le phénomène de sexting semble être une pratique non négligeable au Luxembourg.

### Pratiques pour gagner de l'argent (Online Trading)

Des questions spécifiques ont été posées sur différentes pratiques visant à gagner de l'argent en ligne, comme le trading en ligne. À l'exception des 68 % des 18 à 30 ans qui affirment ne jamais jouer à la loterie, la majorité des répondants (environ 80 % à 88 %) ne participent jamais à ces activités. **Cependant, 23 % des jeunes de 18 à 30 ans et 12 % des adolescents de 12 à 17 ans ont déjà investi de l'argent dans le trading en ligne au moins une fois.** Des tendances similaires ont été observées pour d'autres formes d'investissement ou de jeux d'argent, comme les paris sportifs.

### Sextorsion

Comme l'année précédente, sur les 72 appels reçus sur la BEE SECURE Helpline concernant des problématiques liées aux enfants et aux adolescents, la sextorsion a été le thème le plus souvent mentionné par les jeunes eux-mêmes. À ce sujet, 25 appels ont été reçus, ce qui correspond à environ 35 % de l'ensemble des appels dans ce domaine, un pourcentage similaire à celui de l'année précédente. Cette tendance élevée a également été constatée dans d'autres pays.

### Gestion des risques / Risk management

En général, lorsqu'on interroge les parents sur les compétences de leurs enfants âgés de 12 à 16 ans en matière de gestion des risques en ligne, 21 % d'entre eux jugent leurs compétences « plutôt mauvaises » à « mauvaises », tandis que 73 % les considèrent comme « bonnes » à « très bonnes » (contre environ 90 % l'année précédente). En revanche, les enseignants de l'enseignement secondaire adoptent une perspective beaucoup plus négative : 90 % estiment que les compétences des jeunes sont « plutôt mauvaises » à « mauvaises ».

Il semble également que la capacité à se fixer des limites dans l'utilisation d'Internet soit la moins répandue, avec entre 18 % et 40 % des répondants de tous les groupes interrogés ayant des difficultés à cet égard.

Par ailleurs, entre 15 % à 23 % de tous les groupes de répondants éprouvent des difficultés à protéger leurs données personnelles et leur vie privée, ou pensent ne pas être en mesure de le faire.

**Il est intéressant de noter que l'évaluation « plutôt bonne » à « bonne » est plus fréquemment donnée pour la question générale sur les capacités, que lorsque des questions plus spécifiques sont posées.**

Par exemple, seuls environ la moitié des parents (56 %) estiment que leurs enfants âgés de 12 à 16 ans sont capables de protéger leur vie privée en ligne ou de juger à qui ils peuvent faire confiance sur Internet.



À la maison, 94 % des parents d'adolescents de 12 à 16 ans appliquent des règles concernant l'utilisation d'Internet. La règle la plus répandue, avec 84 %, est de ne pas avoir de smartphone pendant les repas. Environ la moitié des parents utilise des fonctions de contrôle parentale et régule le temps d'utilisation d'écran.

### Smartphone dans le cadre scolaire

**D'après les enseignants, les smartphones sont un facteur majeur de distraction pour les élèves de l'enseignement secondaire.** En revanche, ce n'est pas le cas pour les élèves de l'enseignement fondamental : la majorité des enseignants (58 %) affirment que les smartphones ne causent jamais de distraction, et seulement 4 % indiquent qu'ils distraient souvent les élèves.

Par ailleurs, les jeunes, tant ceux âgés de 12 à 16 ans que ceux de 17 à 30 ans, ont une perception qui diverge considérablement de celle des enseignants de l'enseignement secondaire, car ils considèrent que la distraction liée aux smartphones est beaucoup moins importante.

Environ entre 80 % et 90 % des répondants (enseignants et jeunes) indiquent qu'il existe des règles concernant l'utilisation des smartphones dans leurs établissements scolaires.

Parmi les réponses des enseignants, les règles relatives à la conservation des smartphones pendant les cours sont les plus fréquemment mentionnées.

### Intelligence artificielle (IA)

**L'IA suscite des perceptions ambivalentes**, étant vue à la fois comme une opportunité, un danger ou une combinaison des deux. Pour eux-mêmes, une majorité de personnes considèrent l'IA comme une opportunité plutôt que comme un danger. Contrairement à l'évaluation de l'IA sur le plan personnel, l'appréciation pour la société dans son ensemble tend à pencher davantage vers le danger. Les résultats de l'enquête révèlent qu'environ 89 % à 99 % des participants affirment avoir au moins quelques connaissances sur le sujet. Entre 3% (parents) et 17 % (jeunes de 12 à 16 ans) se considèrent comme des experts en la matière.

### Actualités et éducation aux médias – Analyse de la Fondation ZpB

**La Fondation ZpB** a analysé les réponses concernant les sources d'information et la manière de vérifier leur crédibilité. À partir de cette analyse, elle **formule des propositions sur des sujets essentiels en matière d'éducation aux médias**. Ces sujets doivent s'adresser tant aux jeunes qu'aux adultes (voir conclusions [chapitre 6](#)).

## VI. Perspectives

Il est important d'adapter le monde numérique pour mieux protéger les enfants et les jeunes. Le **ministère de l'Éducation, de l'Enfance et de la Jeunesse s'engage activement**, à travers sa campagne « Screen-Life-Balance », qui fait partie de son plan d'action « sécher.digital », lancé à partir de l'année scolaire 2024/2025, à garantir que tous les enfants, jeunes et leur entourage – tant à la maison qu'à l'école – puissent adopter une utilisation saine, équilibrée et sûre des smartphones et du monde numérique.<sup>18</sup>

Les enfants et les jeunes ont besoin d'un environnement plus sûr pour participer à la vie numérique sans inquiétude. Il est également essentiel de **renforcer les compétences des enfants et de leur entourage** pour garantir une utilisation sécurisée des outils numériques. Ces deux aspects font partie de **la stratégie européenne pour un meilleur Internet pour les enfants (BIK+)**, qui est également mise en œuvre au niveau national (Commission européenne, 2022).

Dans ce contexte, **BEE SECURE, en tant que centre pour un Internet plus sûr (Safer Internet Centre ou SIC)**, joue un rôle clé grâce à ses actions de sensibilisation, ses offres d'information et de conseils individuels (BEE SECURE Helpline), ainsi qu'à sa plateforme de signalement pour certains contenus illégaux (BEE SECURE Stopleft).

La législation et les réglementations visant à protéger les enfants dans le monde numérique sont également importantes. Un ensemble complet de **législations** est pertinent à cet égard (Commission européenne, 2024).

En particulier, il convient de mettre en avant **le Digital Services Act (DSA)** en tant que règlement de l'Union Européenne, car il vise notamment l'objectif de la protection des mineurs dans l'environnement numérique et **exige des mesures concrètes**.

Par exemple, concernant la préoccupation principale, à savoir les temps d'utilisation excessifs, le DSA pourrait avoir un impact positif lors de sa mise en œuvre. L'interdiction des « dark patterns »<sup>19</sup> et l'obligation imposée aux fournisseurs de publier des rapports annuels sur les risques et les mesures prises pour mieux protéger les enfants pourraient contribuer à empêcher à l'avenir que les offres numériques, de par leur conception manipulatrice, provoquent des temps d'utilisation élevés.

À la lumière des résultats de l'enquête concernant l'utilisation des smartphones à l'école et le temps d'utilisation/exploitation excessive, **les mesures évoquées répondent certainement à un besoin sociétal pressant**. Il est donc d'autant plus crucial de les faire connaître dans leur ensemble.

Il ne faut pas oublier que, en plus des questions concernant la durée et la fréquence, les interrogations sur le « pourquoi » et le « quoi » sont tout aussi essentielles. Entretenir des amitiés et des relations, découvrir de nouvelles choses et explorer le monde, bénéficier de divertissements, effectuer des transactions bancaires en ligne, soumettre des pétitions ou suivre en temps réel les horaires de bus – **le monde numérique offre de nombreux aspects positifs et utiles pour la vie quotidienne, tout en permettant une participation sociétale**.

**i** En savoir plus sur le **Digital Services Act** :  
<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/digital-services-act-package>

<sup>18</sup> Pour plus d'informations :  
<https://secher.digital/fr/>

<sup>19</sup> « Dark patterns » signifie autant que « design manipulatoire ». Une explication détaillée se trouve dans la contribution thématique « Dark Patterns, un risque ? ». <https://www.bee-secure.lu/fr/publication/dark-patterns-un-risque/>

Malheureusement, il est également évident que la criminalité se manifeste sur Internet, comme le montrent notamment les rapports de la BEE SECURE Stopleveline et de la BEE SECURE Helpline. **Une protection fondamentale contre la cybercriminalité**, ainsi que le développement des compétences correspondantes, deviennent de plus en plus cruciales pour l'ensemble de la société. Des offres telles que l'activité « Code Hunters - Escape Game »<sup>20</sup>, proposé par BEE SECURE en collaboration avec *Base1 Makerspace*<sup>21</sup>, s'inscrivent dans cette démarche. En fin de compte, avec les évolutions liées à l'intelligence artificielle (IA), il est nécessaire d'élaborer de nouvelles solutions pour assurer une protection technique, par exemple contre les « deepfakes », ainsi qu'un bon niveau de compréhension sur ce qu'est réellement l'IA. **L'IA ouvre la voie à de nouvelles formes de criminalité, tout en offrant également des solutions innovantes pour y faire face.** Cette ambivalence se reflète également dans les enquêtes concernant l'IA et son impact tant sur le plan personnel que sociétal. Le règlement européen sur l'IA (*EU Artificial Intelligence Act*<sup>22</sup>) constitue une régulation importante visant à aborder les risques associés à l'IA tout en exploitant ses opportunités. Le plan d'action national « sécher.digital » vise à promouvoir une utilisation responsable de l'IA dans les écoles.

L'inquiétude concernant le fait que **les enfants et les jeunes sont exposés à des contenus inappropriés** pour leur âge se manifeste également de manière répétée parmi tous les groupes interrogés, notamment en ce qui concerne des contenus sexuels, violents ou pornographiques. Les résultats des enquêtes révèlent un large consensus sur l'idée que les contenus non adaptés aux moins de 18 ans devraient être accessibles uniquement après une **vérification d'âge**. Cette exigence est l'une des mesures de protection prévues par le *Digital Services Act (DSA)*.

**Comme le souligne la Fondation ZpB** en ce qui concerne les résultats de l'enquête sur l'actualité, la crédibilité et d'autres aspects de **l'éducation aux médias, celle-ci est plus que jamais essentielle**, y compris pour les adultes.

En fin de compte, tous les acteurs, ainsi que nous en tant qu'individus, sommes appelés à contribuer à ce que chaque personne puisse tirer le meilleur parti des opportunités offertes par le monde numérique. Cela nécessite un questionnement critique des pratiques qui semblent s'être établies dans notre quotidien : « Dois-je vraiment répondre immédiatement ? », « Dois-je utiliser cette application ou existe-il des alternatives ? », « Que se passe-t-il si mon smartphone est uniquement en mode « silencieux » ? » ou « Comment puis-je aider mon grand-père à sécuriser son smartphone ? ».

Des journées d'action, telles que la *journée mondiale annuelle de la sécurité sur Internet (Safer Internet Day - SID)*, témoignent de l'intérêt général pour trouver et partager des réponses à ces questions, ainsi qu'à bien d'autres enjeux liés au numérique. Ce rapport vise à enrichir et à stimuler les discussions au Luxembourg et au-delà – fidèle à la devise du SID « **Ensemble pour un meilleur Internet** » (« together for a better internet »).

<sup>20</sup> Pour plus d'informations : <https://www.bee-secure.lu/fr/escape-game/>

<sup>21</sup> Le *Base 1 Makerspace* est un espace créatif et pluridisciplinaire ouvert aux jeunes (élèves ou non) de 8 à 30 ans intéressés à utiliser de manière créative les nouveaux médias pour réaliser leurs propres projets : <https://base1.lu/makerspace/>.

<sup>22</sup> <https://artificialintelligenceact.eu/>.

## VII. Sources

- ➔ BEE SECURE (2018). *Deep Fakes: gefälschte Videos, täuschend echt*. <https://www.bee-secure.lu/de/news/deep-fakes-gefaelschte-videos-taeschend-echt/>
- ➔ BEE SECURE (2022). *Dark patterns*. <https://www.bee-secure.lu/fr/publication/dark-patterns-un-risque>
- ➔ BEE SECURE (2023a). *La tentation de l'argent facile. Le marketing multiniveau & Co*. <https://www.bee-secure.lu/fr/publication/la-tentation-de-largent-facile-le-marketing-multiniveau-co/>
- ➔ BEE SECURE (2023b). *Pornographie*. <https://www.bee-secure.lu/fr/publication/pornographie/>
- ➔ BEE SECURE (2024). *Mir maachen de Punkt – Episod 4: Insta, TikTok & Co: Nei EU Spillreegelen*. <https://www.youtube.com/watch?v=7j5Qk3DSCgw>
- ➔ Behre, J., Höllig, S., & Möller, J. (2023). *Reuters Institute Digital Report 2023: Ergebnisse für Deutschland*. (Arbeitspapiere des Hands-Bredow-Instituts, 67). Verlag Hans-Bredow-Institut. <https://doi.org/10.21241/ssoar.86851>
- ➔ Beisch, N., & Koch, W. (2023). *Aktuelle Aspekte der Internetnutzung in Deutschland. ARD/ZDF-Onlinestudie: Weitergehende Normalisierung der Internetnutzung nach Wegfall aller Corona-Schutzmaßnahmen*. [https://www.ard-zdf-onlinestudie.de/files/2023/MP\\_23\\_2023\\_Onlinestudie\\_2023\\_Fortschreibung.pdf](https://www.ard-zdf-onlinestudie.de/files/2023/MP_23_2023_Onlinestudie_2023_Fortschreibung.pdf)
- ➔ Brüggén, 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.bzkm.de/resource/blob/197826/5e88ec66e545bcb196b7bf81fc6dd9e3/2-auflage-gefaehrungsatlas-data.pdf>
- ➔ Bitkom Research (2024). *Kinder- & Jugendstudie 2024*. <https://www.bitkom.org/sites/main/files/2024-08/240806bitkom-chartskinderundjugend2024.pdf>
- ➔ Catunda, C., Mendes, F.C., & Lopes Ferreira, J. (2024). *Comportements à risque des enfants et adolescents en âge scolaire au Luxembourg – Rapport de l'enquête HBSC 2022 menée au Luxembourg*. Esch-sur-Alzette. <https://hbsc.uni.lu/>
- ➔ Commission européenne (2022). *Une stratégie européenne pour un meilleur internet pour les enfants (BIK+)*. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/fr/policies/strategy-better-internet-kids>
- ➔ Commission européenne (2024). *Nouvelle stratégie pour un Internet mieux adapté aux enfants (BIK+)*. Recueil des textes officiels de l'UE concernant les enfants dans le monde. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/8e18982d-0db6-11ef-a251-01aa75ed71a1>

- ➔ Cousseran, L., Lauber, A., Herrmann, S., & Brüggem, N. (2023). *Kompass: Künstliche Intelligenz und Kompetenz 2023. Einstellungen, Handeln und Kompetenzentwicklung im Kontext von KI. Bericht zur zweiten Repräsentativbefragung des Verbundprojekts Digitales Deutschland. JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis.*  
<https://zenodo.org/records/10058588>

---

- ➔ Feierabend, S., Rathgeb, T., Kheredmand, H., & Glöckler, S. (2023) *KIM-Studie 2022. Kindheit, Interent, Medien: Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger.* <https://www.mpfs.de/studien/kim-studie/2022/>

---

- ➔ Feierabend, S., Rathgeb, T., Kheredmand, H. & Glöckler, S. (2023). *JIM-Studie 2023. Jugend, Information, Medien: Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger.* <https://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2023/>

---

- ➔ Gebel, C., Lampert, C., Brüggem, N., Dreyer, S., Lauber, A., & Thiel, K. (2022). *Jugendmedienschutzindex 2022. Der Umgang mit onlinebezogenen Risiken. Ergebnisse der Befragung von Kindern, Jugendlichen und Eltern.* FSM – Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Dienstanbieter e.V.

---

- ➔ Kieninger, J., Feierabend, S., Rathgeb, T., Gerigk, Y., Glöckler, S., & Spang, E. (2024). *miniKIM-Studie 2023. Kleinkinder und Medien: Basisuntersuchung zum Medienumgang 2- bis 5-Jähriger in Deutschland. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.* [https://mpfs.de/app/uploads/2024/11/miniKIM2023\\_web.pdf](https://mpfs.de/app/uploads/2024/11/miniKIM2023_web.pdf)

---

- ➔ Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (2022). *JIMplus 2022. Fake News und Hatespeech. Fake News und Hatespeech im Alltag von Jugendlichen. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.* <https://mpfs.de/studie/jimplus-2022/>

---

- ➔ 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.* <https://jamanetwork.com/journals/jamapediatrics/fullarticle/2673719>

---

- ➔ Ministère de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse. *Sécher.digital.* <https://secher.digital/fr/>

---

- ➔ OECD (2023). *PISA 2022 Results (Volume II): Learning During – and From – Disruption, PISA, OECD Publishing, Paris.* <https://doi.org/10.1787/a97db61c-en>

---

- ➔ Saferinternet.at. (2024). *Jugend-Internet-Monitor. Welche Sozialen Netzwerke nutzen Österreichs Jugendliche?* <https://www.saferinternet.at/services/jugend-internet-monitor/>

---

- ➔ STATEC (2022). *Enquête TIC. Usages d'internet chez les 16-24 ans.* <https://statistiques.public.lu/dam-assets/catalogue-publications/infographie/2023/infographie-tic-jeunes-2023-04.pdf>

- ➔ 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).  
<https://www.lse.ac.uk/business/consulting/assets/documents/Classifying-and-responding-to-online-risk-to-children-Good-practice-guide.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*.  
<https://doi.org/10.2759/678494>

---

- ➔ Vodafone Stiftung Deutschland (2023). *Kompetent in die Zukunft? Junge Menschen über ihre Vorbereitung auf ein Leben in Digitalität*.  
<https://www.vodafone-stiftung.de/wp-content/uploads/2023/03/VSD-Jugendstudie-Kompetent-in-die-Zukunft.pdf>

# REMERCIEMENTS

Nous tenons à exprimer notre sincère gratitude à toutes les personnes ayant participé à nos 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.





Pour plus d'informations, consultez [bee-secure.lu](http://bee-secure.lu)



Éditeur : Service national de la jeunesse (SNJ)

Service national de la jeunesse L-2926 Luxembourg

[www.snj.lu](http://www.snj.lu)

[www.bee-secure.lu](http://www.bee-secure.lu)



Consulter la licence Creative Commons de cette publication :  
[www.creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr](http://www.creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr)

Initié par :



LE GOUVERNEMENT  
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG

Opéré par :



Service national  
de la jeunesse



Cofinancé par :



Cofinancé par  
l'Union européenne

BEE SECURE Radar - 01.2025  
ISBN : 978-2-919828-72-2

© Conception graphique : Alternatives communication