

29
SEPT.
2025

DOSSIER DE PRESSE

LES GARDIENS DU NUMÉRIQUE



GRUPE
vyv

CNIL
COMMISSION NATIONALE
INFORMATIQUE & LIBERTÉS

RÉGION
CENTRE
VAL DE LOIRE


LOIR&CHER
Notre département

4

**La Cité du numérique, un espace hybride
au service des Loir-et-Chériens**

6

**Les Gardiens du numérique, un jeu immersif
pour sensibiliser aux défis de la citoyenneté
numérique**

6

**Aider les jeunes à devenir des citoyens
numériques éclairés**

6

**Un jeu immersif déployé dans plusieurs villes
de France**

7

Six missions inspirées de faits réels

8

**Une diffusion multimodale et sous licence
Creative Commons pour un impact élargi**

8

**Une collaboration sur la durée et des
résultats tangibles**

10

Les acteurs du projet

La Cité du numérique, un espace hybride au service des Loir-et-Chériens

Projet résolument moderne et ambitieux, la Cité du numérique est née de la volonté du conseil départemental de Loir-et-Cher, dès la fin des années 2010, de mettre le numérique au service du territoire et de ses acteurs. Les objectifs principaux de ce projet ont été clairement identifiés : promouvoir, sensibiliser, former, renseigner, expérimenter ou encore collaborer sur tous les sujets liés au numérique et à ses usages. Car les nouvelles pratiques liées au développement du numérique nécessitent d'être appréhendées et maîtrisées, tout en s'assurant qu'elles ne constituent pas une source de fracture ou d'inquiétude pour certains publics faute d'une bonne appropriation.

Afin de promouvoir, sensibiliser, former, renseigner, expérimenter ou encore collaborer sur tous les sujets liés au numérique, la Cité du numérique a été pensée et conçue comme un lieu hybride, accueillant aussi bien un centre de formation (La Fabrique numérique 41), des espaces collaboratifs (une grande salle, une salle de formation, une salle de créativité et un laboratoire d'expérimentation) ainsi que les sièges de plusieurs entreprises et associations axées autour du numérique (comme l'agence d'attractivité Be LC et Loir-et-Cher Tech). Elle a également pour vocation d'être ouverte, au travers de divers événements, à un très large public : scolaires (de trois à onze ans), collégiens, lycéens, étudiants, personnes en situation d'illectronisme, seniors actifs, TPE/PME, familles, associations, acteurs publics et parapublics, etc.

La Cité du numérique vient ainsi répondre à différents objectifs et besoins :

- vulgarisation, acculturation et prévention,
- initiation et découverte de services, outils ou logiciels,
- apprentissage des fondamentaux,
- mise en relation (entreprises, formation continue, initiale ou reconversion, professionnels en lien avec le numérique, partenaires de l'inclusion numérique, etc.).

La création de la Cité du numérique incarne ainsi une double ambition : permettre à tous les publics de s'approprier ces nouveaux usages et en faire un levier d'attractivité, d'innovation et d'expérimentation pour le territoire.





La Cité du numérique en chiffres

4,9 M€

de financements, dont 2 450 000 €
du conseil départemental
de Loir-et-Cher,
1 650 000 € de la
Préfecture de région, et
790 000 € de la région
Centre-Val de Loire

2 000 m²

de surface

5

entreprises hébergées

4

espaces dédiés au numérique

1

tiers-lieu

1

école de codage

Les Gardiens du numérique, un jeu immersif pour sensibiliser aux défis de la citoyenneté numérique

Aider les jeunes à devenir des citoyens numériques éclairés

À l'ère des réseaux sociaux, smartphones, jeux vidéo et autres plateformes, les jeunes grandissent dans un monde où les frontières entre vie en ligne et hors ligne sont floues et perméables. Et il n'est pas toujours facile de les accompagner vers des utilisations et des pratiques saines. Pourtant, les mondes virtuels recèlent de nombreuses opportunités éducatives et ludiques.

C'est notamment afin d'aider les plus jeunes à évoluer dans un environnement numérique sûr et leur apprendre à communiquer et se divertir en citoyens numériques éclairés qu'a été pensé et créé le jeu immersif « Les gardiens du numérique ».

Co-créé par le Groupe VYV (premier acteur mutualiste de santé et de protection sociale en France) et la CNIL en 2019, ce jeu immersif vise à sensibiliser, au travers d'un jeu ludique et éducatif, les jeunes de 9 à 16 ans, les parents et les enseignants pour accompagner l'appréhension des attributs du monde numérique. Pédagogique et novateur, ce jeu immersif permet d'identifier les éléments qui constituent un risque pour le bien-être, le libre arbitre et la vie privée.



Un jeu immersif déjà déployé dans plusieurs villes de France

Aujourd'hui en résidence permanente à la Cité numérique de Blois, cet outil de prévention soutenu par le ministère de l'Éducation nationale, MGEN et l'AN@E est déployé depuis février 2025 à la Maison de justice de Champigny-sur-Marne. Il a également été temporairement implanté dans les villes de Poitiers et Dijon pour des événements dédiés, à la bibliothèque de la Cité des sciences et de l'industrie à Paris, ainsi que pendant quatre années consécutives au salon européen de l'éducation à Paris.

Six missions inspirés de faits réels

Les jeunes, avec leurs familles ou des membres de la communauté éducative, peuvent, grâce à cet outil de prévention, découvrir les six missions proposées, correspondant à six thématiques :

- jeux vidéo,
- vie privée en ligne,
- cyberharcèlement,
- infox,
- économie de la donnée,
- mécanismes de l'influence.

Chaque mission s'inspire de cas réels et des tendances observées depuis plusieurs années, avec un objectif commun : apporter un regard éclairé pour développer l'esprit critique du grand public sur ces sujets. Dans ces missions, les joueurs incarnent des héros chargés de protéger le web contre des cyberattaques orchestrées par BlackHat, un ennemi virtuel, sous la guidance d'Archie, une intelligence artificielle.

Le jeu propose deux niveaux d'adaptation :

- pour les 9-14 ans, avec des sujets accessibles (jeux vidéo, données personnelles, cyberharcèlement, infox) ;
- et pour les 14-16 ans, en explorant des problématiques plus complexes (économie de la donnée, mécanismes de l'influence).

Grâce à l'immersion et à la réalité augmentée, chaque mission de 15 minutes stimule l'esprit critique, la coopération et l'apprentissage tout en offrant une expérience ludique, qui peut donner lieu à des discussions sur les différents sujets.



Une diffusion multimodale et sous licence Creative Commons pour un impact élargi

Afin de maximiser son accessibilité, le dispositif est disponible sous différents formats (showroom, print & play et livrets pédagogiques). Cette diversité permet de s'adapter à différents contextes d'utilisation, renforçant ainsi l'efficacité du dispositif.

Tous les contenus sont proposés sous licence *Creative Commons*, favorisant leur duplication et leur adaptation par d'autres acteurs éducatifs ou institutions.

Par ailleurs, le jeu a été testé à plusieurs reprises dans des situations réelles, permettant aux équipes d'améliorer en continue des parties du jeu qui n'étaient pas assez claires ou faciles à comprendre pour les participants.

Une collaboration sur la durée et des résultats tangibles

Le jeu immersif "Les Gardiens du numérique" est porté par des acteurs engagés, dont le Groupe VYV, la MGEN, la CNIL, le ministère de l'Éducation nationale et l'An@é. Son installation au sein de la Cité du numérique de Blois représente un investissement de 60 000 euros financé par le département avec le soutien de la région Centre-Val de Loire. Depuis son lancement, le dispositif a été testé par près de 30 000 personnes à l'échelle nationale, à travers son outil immersif et/ou la distribution de livrets pédagogiques.







Le numérique, et désormais l'intelligence artificielle, font partie du quotidien de nos jeunes. Ils ouvrent de formidables opportunités, mais posent aussi des risques bien réels pour leur équilibre et leur santé mentale. En tant qu'acteur mutualiste, le Groupe VYV agit en prévention avec Les Gardiens du numérique, créé avec la CNIL il y a sept ans : un jeu ludique et pédagogique pour apprendre à adopter des usages responsables et protecteurs. Je me réjouis que le Loir-et-Cher accueille ce dispositif, car c'est dans les territoires, au plus près des familles, que se construit une citoyenneté numérique éclairée et dotée d'un esprit critique. »



Stéphane Junique
Président du Groupe VYV



À l'heure de l'intelligences artificielle et des réseaux sociaux, la CNIL et le Groupe VYV ont créé Les Gardiens du numérique pour permettre aux jeunes, et, au-delà, au grand public, d'identifier les enjeux liés au numérique et d'adopter de bonnes pratiques en ligne, tout en s'amusant. Nous sommes heureux de voir ce dispositif pédagogique rejoindre la Cité du numérique à Blois, dans le département de Loir-et-Cher. Véritable outil de sensibilisation au numérique responsable, il poursuit ainsi son parcours dans les territoires, à la rencontre de tous les publics. »



Marie-Laure Denis
Présidente de la CNIL



« L'éducation aux outils numériques, notamment auprès des plus jeunes, constitue désormais l'un des enjeux majeurs de notre société. Les Gardiens du numérique sont une belle opportunités pour les Loir-et-Chériens, qu'ils soient enfants ou parents, d'être sensibiliser aux nouveaux usages et, surtout aux bonnes pratiques. Le département est fier d'avoir un tel outil sur son territoire. »

Philippe Gouet
Président du conseil départemental

CONTACT PRESSE

Émilie Dupont

emilie.dupont@departement41.fr
02 54 58 54 60 - 06 75 71 23 10



CONSEIL DÉPARTEMENTAL DE LOIR-ET-CHER
Place de la République - 41020 Blois Cedex
02 54 58 41 41 - departement41.fr

Suivez-nous sur **departement41**

