

Mercredi 3 juin 2026

Le jeu de sensibilisation au numérique Numéville reçoit l'or du label « Territoire Innovant » des Interconnectés 2026

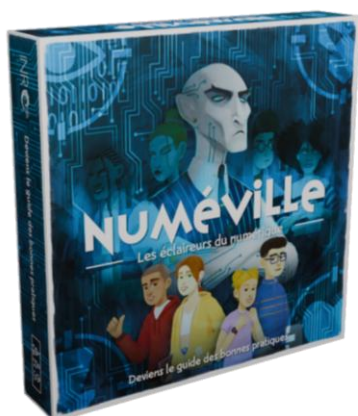
Ce lundi 1^{er} juin, le Forum des Interconnectés 2026 récompensait les collectivités qui proposent des initiatives marquantes mobilisant les technologies numériques et pratiques innovantes au service des territoires et de leurs habitants. Le jeu Numéville a ainsi reçu l'or du label « Territoire Innovant » des Interconnectés mettant à l'honneur la création du jeu et son déploiement dans 7 classes de CM1/CM2. Porté par l'Institut du Numérique Responsable (INR) avec le soutien de la Métropole Rouen Normandie, du Ministère de la Culture, du Réseau Canopé et de la Banque de France, ce jeu, qui éveille et sensibilise aux risques du numérique, s'inscrit dans la continuité de la labellisation Numérique Responsable de niveau 2 de la Métropole attribuée en juin 2025.

Pour Nicolas Mayer-Rossignol, Maire de Rouen, Président de la Métropole Rouen Normandie et Abdelkrim Marchani, Vice-Président en charge de l'économie, l'attractivité et le rayonnement, le numérique, l'innovation, l'Europe et l'international, l'enseignement supérieur et recherche, la jeunesse et la vie étudiante: *« Recevoir la plus haute distinction du label «Territoire Innovant» des Interconnectés grâce au déploiement du jeu Numéville est une fierté ! Il récompense un travail collectif pour sensibiliser aux dangers du numérique tout en restant ludique et est un parfait outil pour accompagner les communautés éducatives, les parents et les collectivités. Nous sommes honorés d'avoir participé activement à ce projet, en parfaite cohérence avec nos engagements pour un numérique responsable !»*



Crédit : Métropole Rouen Normandie

La Métropole Rouen Normandie agit à travers de nombreuses initiatives : sensibilisation des habitants aux usages numériques, accompagnement des entreprises dans leur transition numérique responsable, développement du projet Fair(e)tech à Seine Innopolis, soutien à l'Institut du Numérique Responsable, promotion de la sobriété numérique dans ses propres services et organisation d'événements dédiés aux enjeux du numérique, de la cybersécurité et de l'intelligence artificielle. Face à la montée du cyberharcèlement, de la désinformation et des risques liés aux réseaux sociaux, le projet Numéville vient compléter cet engagement en proposant une réponse concrète aux enjeux d'éducation et de prévention auprès des jeunes générations.



Crédit : illustration – Cédric Delahaye (à gauche), photo – Doralie Besnard (à droite)

Ce projet d'éducation citoyenne a été lancé et porté par l'Institut du Numérique Responsable (INR) avec les contributions actives de nombreux membres de l'association et avec le soutien et l'expertise de la Métropole Rouen Normandie, du Ministère de la Culture, du Réseau Canopé et de la Banque de France. Le jeu de plateau *Numéville* apporte un cadre éducatif clair aux enjeux du XXI^{ème} siècle : hyperconnexion, exposition aux risques et aux cyber violences, isolement... Les joueurs sont tout de suite immergés dans un monde imaginaire mais très proche de notre réalité. *Numéville* est une cité menacée par le Dark Master, symbole des dérives du numérique. Pour la sauver, les joueurs (à partir de 10 ans) incarnent les Éclaireurs du Numérique et doivent affronter les complices du Dark Master : Hyperco, Datata, Stalky et Hacker. Chaque partie (environ 30min) combine coopération, débat et réflexion autour de 200 questions thématiques inspirées des grands enjeux du numérique : éthique, environnement, réseaux sociaux, IA, données personnelles, cyberharcèlement, cybersécurité... Le livret du maître du jeu (100 pages) détaille systématiquement les bonnes réponses, avec sources, ressources complémentaires et pistes de discussion. Ces sujets complexes deviennent accessibles avec des conseils non moralisateurs, adaptés aux collégiens, adolescents et aux adultes qui les accompagnent notamment les parents. Retrouvez le site internet de ce jeu : <https://numeville.fr/>.

À la suite de son lancement sous forme de précommande, il est officiellement disponible depuis mars 2026 et 500 exemplaires ont déjà été vendus. Sept classes de CM1/CM2 ont été sensibilisées et de nouvelles écoles pourront en bénéficier prochainement. Un partenariat a été signé avec le Ministère de la Culture permettant à des médiathèques et bibliothèques d'obtenir le jeu gratuitement. Le Dark Master et ses complices sont présents de février 2026 à octobre 2027 à l'Atrium de Rouen lors de l'exposition « Destination IA, l'expo qui casse les codes en Normandie ».

CONTACT PRESSE

Ibtissam MADI

ibtissam.madi@metropole-rouen-normandie.fr

02 76 30 31 33 – 06 60 71 99 61