

« Lundi de la Cybersécurité »

Le monde numérique aime-t-il vraiment les enfants ?

Compte-rendu de l'atelier interactif du 19 janvier 2026

Rédigé par :

MENOUER Thinhinane Dihya

DAOUD Nourhan

Organisé par Gérard Peliks et Béatrice Laurent.

Avec le soutien logistique de l'ARCSI et de l'Université Paris-Cité.

Date de rédaction : 22 janvier 2026

Table des matières

1	Contexte et présentation des organisateurs	2
1.1	« Lundi de la Cybersécurité » :	2
1.2	Informations générales de l'événement	2
2	Intervenants et animateurs de la séance	2
2.1	Diane RAMBALDINI – Animatrice principale	2
2.2	Vincent TRELY – Intervenant « quart d'heure des associations »	2
2.3	Partenaires mentionnés	2
3	Déroulement interactif de l'atelier	3
3.1	Quiz d'introduction « Vrai ou Faux ? »	3
3.2	Mises en situation avec le cas « Emma »	3
4	Analyse thématique approfondie	4
4.1	Un modèle économique prédateur : l'utilisateur comme produit	4
4.2	Risques opérationnels et mécanismes de contournement	4
5	La réponse de LUMÉRIQUE : un mouvement citoyen	4
5.1	Feuille de route et objectifs à 3 ans	4
5.2	Interventions en organisations	5
6	Conclusion et synthèse	5

1 Contexte et présentation des organisateurs

1.1 « Lundi de la Cybersécurité » :

L'événement « **Lundi de la Cybersécurité** » est une série mensuelle de conférences en ligne créée et animée de manière indépendante par **Gérard Peliks** et **Béatrice Laurent**. Elle a pour vocation d'explorer et de décrypter, chaque mois, une thématique différente liée aux enjeux contemporains de la sécurité numérique et de la société.

1.2 Informations générales de l'événement

- **Événement** : « Lundi de la Cybersécurité » .
- **Sujet du jour** : Le monde numérique aime-t-il vraiment les enfants ?
- **Date** : Lundi 19 janvier 2026, de 18h00 à 20h00.
- **Format** : Atelier interactif en ligne (non-webinaire).
- **Plateforme** : Zoom.
- **Public** : Professionnels de la cybersécurité, parents, éducateurs, citoyens.

2 Intervenants et animateurs de la séance

2.1 Diane RAMBALDINI – Animatrice principale

Fonction : Dirigeante et fondatrice de LUMÉRIQUE.

Contact : diane@lumerique.fr – 06.21.36.33.87

Organisation : LUMÉRIQUE – www.lumerique.fr

Rôle : Animation complète de l'atelier, présentation des données, facilitation des quiz et des mises en situation.

2.2 Vincent TRELY – Intervenant « quart d'heure des associations »

Fonction : Président de l'APSSIS (Association Pour la Sécurité des SI de Santé).

Rôle : Présentation de l'association APSSIS lors du « quart d'heure des associations », un segment régulier des « Lundi de la Cybersécurité » destiné à faire connaître les initiatives du milieu.

2.3 Partenaires mentionnés

- **LUMÉRIQUE** : Association organisatrice de l'atelier DOSE, dont la méthodologie a été présentée.

- **ISSA France** : Chapitre français de l'Information Systems Security Association, partenaire de LUMÉRIQUE pour la déclinaison des ateliers en milieu professionnel.

3 Déroulement interactif de l'atelier

L'atelier a délibérément rompu avec le format classique du webinaire. Les participants étaient invités à laisser leur caméra allumée, à intervenir à haute voix et à utiliser activement le chat et la fonction « main levée » de Zoom pour répondre à des quiz et réagir aux scénarios.

3.1 Quiz d'introduction « Vrai ou Faux ? »

Les réponses ont permis de poser un constat chiffré et parfois contre-intuitif sur les usages des jeunes.

1. « **57% des moins de 20 ans ressentent un effet néfaste des écrans** » → **VRAI**. Confirme une conscience des impacts négatifs chez les jeunes eux-mêmes.
2. « **"J'ai honte de mes apps" signifie "j'ai honte de mes fringues."** » → **FAUX**. Illustration d'un **langage codé** utilisé en ligne pour dissimuler des sentiments liés aux usages numériques.
3. « **Près d'1 jeune sur 4 a déjà demandé des conseils de séduction ou sur sa vie amoureuse à une IA.** » → **VRAI**. Mise en évidence de l'usage intime et massif des IA génératives comme conseillers personnels.
4. « **75% des 13-25 ans ont déjà envoyé des nudes** » → **FAUX**. Le chiffre réel est bien inférieur. Point d'entrée sur les risques du **sexting** et l'importance du **consentement**.
5. « **82% des jeunes pensent pouvoir détecter un Deepfake** » → **FAUX**. La majorité surestime ses capacités, révélant une vulnérabilité forte à la manipulation.

3.2 Mises en situation avec le cas « Emma »

Extraits de l'atelier **DOSE**, ces scénarios ont plongé l'audience dans des dilemmes parentaux réalistes.

1. **À 9 ans** : Prêter son téléphone au restaurant ? Tension entre occupation facile et responsabilité éducative.
2. **À 11 ans** : Acheter un smartphone pour le collègue ? Dilemme entre pression sociale, exclusion et volonté de surveillance (géolocalisation).
3. **À 12 ans** : Autoriser Snapchat en mentant sur l'âge ? Conflit entre besoin de socialisation de l'adolescent et respect des CGU conçues pour les adultes.

Conclusion de l'exercice : Il n'existe « **peut-être aucune** » réponse universelle, mais un besoin crucial de dialogue et d'accompagnement adapté.

4 Analyse thématique approfondie

4.1 Un modèle économique prédateur : l'utilisateur comme produit

L'analyse, notamment portée par Vincent Tredy, a pris l'exemple de **TikTok (ByteDance)**.

- **Modèle « gratuit » :** L'utilisateur paye avec ses **données personnelles** et son **temps d'attention**, monnayés via la publicité ciblée.
- **Collecte massive et profilage :** Géolocalisation, durée d'usage, interactions. Ces données construisent un **profil consommateur** d'une précision inédite, revendu aux annonceurs.
- **Problème éthique central :** Cette exploitation est systémique et s'effectue majoritairement **sans consentement éclairé**, particulièrement problématique pour les mineurs, cible marketing vulnérable.

4.2 Risques opérationnels et mécanismes de contournement

- **Pédopornographie et codes :** Utilisation de **langages codés** (ex. : « pizza au fromage ») pour échapper aux modérations automatiques et humaines.
- **Contournement des IA de modération :** Les plateformes et les usagers sont dans une course permanente. Le terme « **scansification** » a été évoqué (processus de modification d'images pour tromper les filtres).
- **Santé mentale et « shame » :** L'atelier a insisté sur l'impact psychologique : sentiment de honte (« **shame** »), anxiété sociale, cyberharcèlement, et exposition à des contenus nocifs.

5 La réponse de LUMÉRIQUE : un mouvement citoyen

Face à ce constat, Diane Rambaldini a présenté LUMÉRIQUE comme un **mouvement citoyen et collectif** visant à créer un « numérique humain et raisonné ».

5.1 Feuille de route et objectifs à 3 ans

- **Sensibilisation massive :** Former +100 000 jeunes et +50 000 parents.

- **Maillage territorial** : Certifier +300 animateurs pour couvrir la France entière.
- **Production de ressources** : Média multicanal, application éducative (objectif : +1 million de téléchargements), laboratoire d'initiatives avec les jeunes.

5.2 Interventions en organisations

L'action se décline aussi en entreprise :

- Ressources pédagogiques adaptées.
- Ateliers de **parentalité numérique**.
- Ateliers « **DOSE en Duo** » pour les collaborateurs et leurs enfants.

6 Conclusion et synthèse

La question provocatrice de l'atelier trouve une réponse duale :

- **Non**, le monde numérique *tel qu'il est structuré aujourd'hui* n'aime pas les enfants. Son modèle économique exploite leur attention et leurs données, les exposant à des risques graves sans protection proportionnée.
- **Oui, il peut les aimer**, à condition qu'une réponse **collective, éducative et régulatoire** d'ampleur soit mise en œuvre. Les initiatives comme LUMÉRIQUE, soutenues par des structures comme l'ARCSI qui offrent un cadre de diffusion et d'échange, incarnent cette voie nécessaire.

Ressources et contacts :

- Site de LUMÉRIQUE : www.lumerique.fr
- Contact intervenante : diane@lumerique.fr