La Fresque du Numérique - Correction

La Fresque du Numérique
V3.2 - Français
10/9/2024

Cet atelier a été créé par Aurélien Déragne et Yvain Mouneu.
Sa diffusion est assurée par l'association "La Fresque du Numérique".
La version 2 a bénéficié de l'expertise et des contributions de Ecoinfo CNRS.

La Fresque du Numérique est sous licence Creative Commons BY-NC-ND, utilisable librement à condition de créditer les auteurs, de ne pas y faire de modification et pour usage non-commercial.
L'usage commercial de la Fresque du Numérique est autorisé sous conditions et soumis à un reversement de droits à l'association.

Après avoir participé à un atelier vous pouvez vous former à l'animation lors d'une session organisée par l'association, et devenir à votre tour animateur·ice !

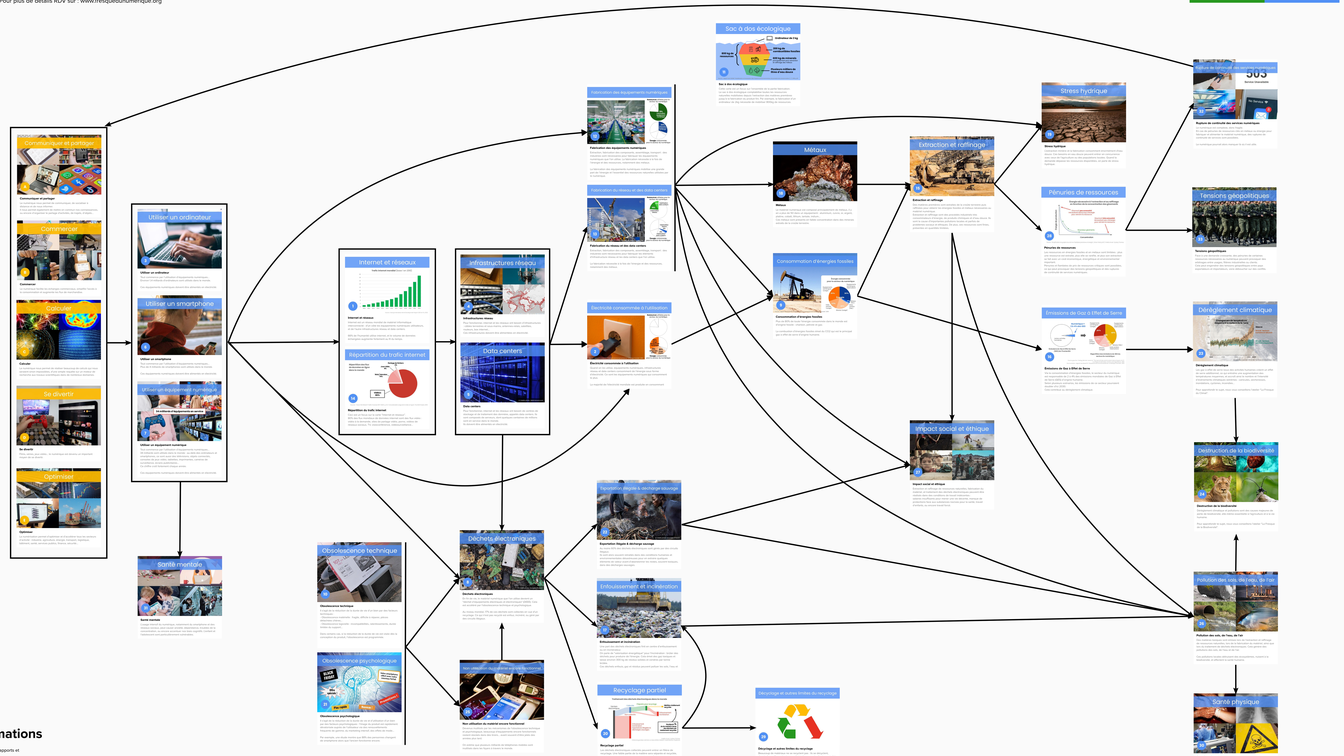
Pour plus de détails RDV sur : www.fresquedunumerique.org

Téléchargez le PDF
en double-cliquant ici

PDF

Les 7 messages clés à retenir de l'atelier

1. Le numérique n'a ni ligne de frontière ni de limites, c'est très matériel.
2. Il fait entrer d'énormes quantités de minerais pour fabriquer un équipement.
3. Les ressources en métaux et en énergies fossiles sont limitées et en conflits.
4. Ce qui a le plus d'impact sur le climat et les ressources, ce ne sont pas les terminaux utilisateurs.
5. Le recyclage n'est pas efficace, c'est une solution très partielle.
6. Il a cause de l'effet rebond, il ne nous libère pas du travail, mais il crée des problèmes.
7. Un autre numérique est possible.



Sources données & informations

Les données sources des cartes de la Fresque du Numérique proviennent de rapports et d'études qui font référence. Parmi les principales sources il y a notamment :

- Des synthèses du groupe de travail Ecoinfo CNRS
- Le rapport Arcep-Ademe "Empreinte environnementale du numérique mondial"
- Le rapport Green IT "Empreinte environnementale du numérique mondial"
- Plusieurs rapports du Shift Project
- Plusieurs rapports de France Stratégie

Pour accéder au détail des sources : www.fresquedunumerique.org/sources.html

Open Dev @

La Fresque du Numérique
V3.2 - Français
10/9/2024

Action !

Allonger la durée de vie du matériel

- Réparer notre matériel
- Protéger et prendre soin de notre matériel
- Redonner vie à notre matériel inutilisé
- Acheter d'occasion / reconditionné
- Allonger la durée de garantie légale
- Agir de l'obsolescence logicielle
- Éco-concevoir les services numériques
- Éco-concevoir le matériel numérique

Optimiser la conception

Réduire la quantité de matériel

- Acheter moins, mieux, plus rarement
- Ajuster la politique d'achats
- Réduire le numérique et le tuer les usages

Revoir nos usages

- Raisonner nos usages numériques
- Ne-numériser et dématérialiser le pertinent
- Réduire notre consommation électrique
- Agir et penser global
- Construire aux chois collectifs

Numérique et au-delà

- Mutualiser
- Questionner les nouveaux usages

Optimiser les infrastructures

- Sensibiliser autour de nous
- Mesurer l'impact environnemental

Comprendre le problème