

Retour d'expériences sur les ateliers PhoneImpact

Le programme Numérique et Ecologie de la Direction du numérique au secrétariat général des ministres en charges de l'aménagement du territoire et de la transition écologique a organisé plusieurs sessions du jeu Phone Impact en 2025 dans le cadre de ses missions de formation et sensibilisation au numérique responsable.

Ces différentes sessions ont permis de mettre en avant un autre indicateur d'impact de l'empreinte du numérique : l'épuisement des ressources abiotiques non fossiles (minérales et métalliques).

Un sujet parfois difficile à aborder de manière ludique mais parfaitement réalisé à travers un jeu sérieux imaginé par le LearningLab de l'INRIA. Tous les sujets liés à la fabrication des smartphones et à leur impact environnemental sont abordés : les types de métaux impliqués (métaux précieux, terres rares, métaux communs), les conflits armés et tensions liés aux ressources minières, les conséquences des ruptures de barrages de résidus miniers, etc.

Le jeu a amené les participants à nous poser en tant qu'animateur ou animatrice des questions relatives aux quantités de roches extraites pour obtenir 1 kilo ou 1 tonne d'Indium, au taux de recyclage des métaux des déchets électroniques, jusqu'aux différentes mines en exploitation sur le territoire français.

Au fur et à mesure des sessions, nous avons pu noter qu'un atelier d'1h30 était nécessaire si les joueurs souhaitaient terminer le jeu et discuter pendant la partie. Pour la dernière session, nous avons organisé un temps d'échange de 10 minutes accompagné d'un récapitulatif visuel des principales notions vues sur les impacts de la fabrication d'un smartphone.

Suite à plusieurs demandes de la part d'agents en services déconcentrés de notre pôle ministériel, nous étudions, en relation avec le LearningLab de l'INRIA la possibilité d'une déclinaison en ligne de ce jeu.

