

## SALON WALLON DES ACTEURS DE L'INCLUSION NUMERIQUE – 10.11.2023

### Compte-rendu de l'atelier « numérique responsable »

---

#### Mise en contexte

**Animateur** : Jules DELCON d'ISIT-BE.

#### **Objectifs de l'atelier**

- Rappeler la hiérarchie des impacts environnementaux des équipements & usages numériques
- Découvrir les grandes familles d'écogestes numériques (en lien avec la conférence de la matinée)
- Découvrir les enjeux spécifiques liés aux comportements individuels pour réduire ces impacts, au travers de jeux de cartes et d'interactions entre les participant·e·s
- Réfléchir aux liens entre impacts environnementaux & l'inclusion numérique

Chaque table (10 personnes) joue à un set de 3 jeux (jeux proposés par l'ASBL [ISIT-BE](#)).

- Les ordres de grandeur CO2
- Les écogestes numériques
- Le lien entre sobriété et inclusion numérique

Après chaque jeu, il y a une discussion en plénière.

#### Discussions

Les notes ci-dessous reprennent uniquement les échanges en plénière (pas en sous-groupe).

#### Les ordres de grandeur CO2

L'objectif de cette activité est la prise de conscience des impacts du numérique.

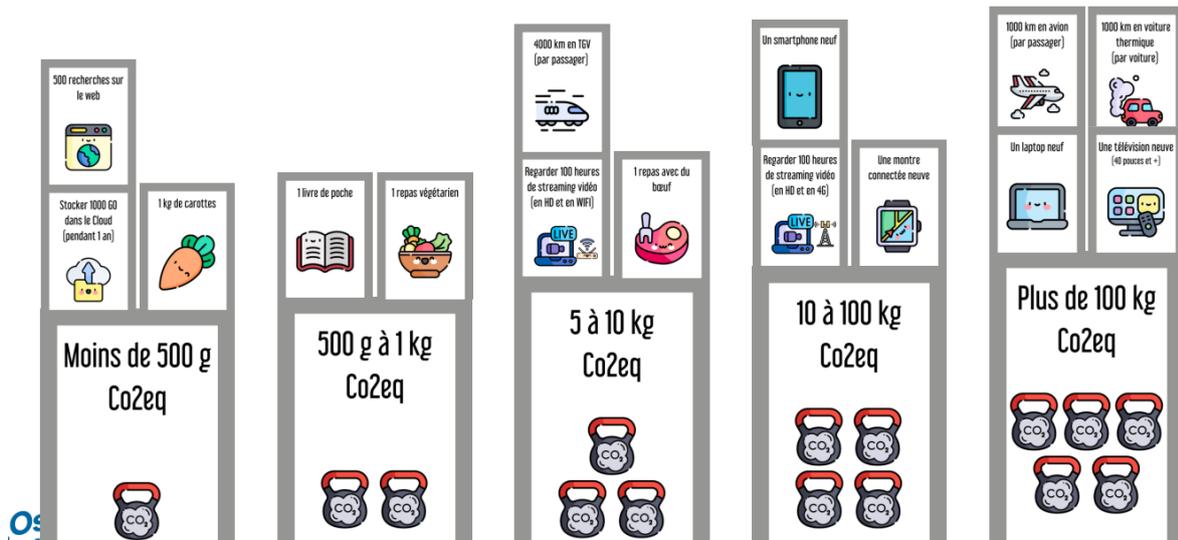
Il est complexe de calculer les ordres de grandeur, ceux-ci dépendent des études (si on teste un site web avec 20 outils différents, on aura 20 résultats différents. En revanche si on teste 20 sites avec un seul outil, on aura une méthodologie commune).

L'objectif est de **comparer des ordres de grandeur similaires**. En Belgique, on a des grammes de CO2, grammes équivalents par KWH.

Plus un équipement est grand, plus il nécessite de consommation énergétique (TV 4K > Smartphone).

Le Wifi a trois moins d'impact que la 4G (le wifi est une antenne pour plusieurs mobiles). L'écosystème réseau mobile consomme plus que le wifi (à volume échangé similaire).

## Solution & discussion



Quelques sites pour les ordres de grandeur

- [ADEME](http://ADEME) (Agence de la transition écologique en France)
- [ImpactCO2.fr](http://ImpactCO2.fr)

Les éco-gestes numériques

## Solution & discussion

Impact	Éco-geste	Catégorie
3 étoiles	Allonger la durée de vie des équipements	Les équipements
	Faire réparer ses appareils	Les équipements
	Favoriser le réemploi	Les équipements
	Protéger ses équipements	Les équipements
	Navigation sécurisée: vérifier la présence du HTTPS	Sécurité
	Paramétrer la double authentification mobile	Sécurité
	Surveiller son temps d'écran	Bien-être numérique
2 étoiles	Utiliser les bonnes filières de recyclage	Les équipements
	Optimiser la recharge de son smartphone	Les équipements
	Désactiver la lecture automatique	La vidéo & le streaming
	Musique: utiliser des plateformes « audio-only »	L'utilisation
1 étoile	Désactiver les fonctionnalités énergivores	L'utilisation
	Adapter la résolution des vidéos	La vidéo & le streaming
	Préférer le WiFi aux données mobiles	L'utilisation
	Utiliser le mode sombre et l'éclairage nocturne	Bien-être numérique
	Stocker le strict nécessaire sur le Cloud	Les données & leur stockage
	Désactiver la synchronisation automatique	Les données & leur stockage
Osons le numérique	Supprimer les applications & données inutiles	Les données & leur stockage
	Utiliser des favoris & votre historique	La navigation internet
	Optimiser ses recherches sur le web	La navigation internet

Bonnes pratiques :

- Prolonger le plus possible la durée de vie d'un objet (acheter des équipements réparables, acheter de la qualité qui durera plus longtemps,)
- Stocker un minimum sur le cloud et un maximum sur du personnel. Dès qu'on décide de transiter par un data center, la consommation est plus grande.

#### Le lien entre sobriété et inclusion numérique

- La règle des **3U** : les services et équipements doivent être **utiles, utilisables et utilisés** !
- Les équipements les moins chers sont généralement de moins bonne qualité et sont susceptibles de durer moins longtemps (casse, mauvaise batterie, composants de mauvaise qualité, etc.). Acheter des équipements de bonne qualité et durable n'est donc pas accessible à tous (question de capacité d'investissement) : les personnes les moins aisées sont donc plus soumises aux problèmes d'obsolescence programmée.

Via **l'indice de protection**, il est aujourd'hui possible de s'informer sur les fonctionnalisés qui vont permettre de garder un smartphone le plus longtemps possibles et ne pas « perdre » d'argent. Il s'agit d'acheter ou de conseiller des personnes à acheter des équipements qui ne cassent pas et qui soient robustes (augmenter la durabilité de l'appareil).

Certains constructeurs de smartphones proposent maintenant des gammes plus robustes et des appareils renforcés (résistance à l'eau, aux chocs, au sable, etc.)

- **L'indice de réparabilité** vise une meilleure information du consommateur sur le caractère plus ou moins durable de ses achats (disponibilité des pièces et à bas prix). Il porte sur 5 critères principaux
  - o Disponibilité de la documentation
  - o Démontabilité, accès et outils
  - o Disponibilité des pièces détachées
  - o Prix des pièces détachées
  - o Critère spécifique à la catégorie d'équipements concernée
- ⇒ Quand un appareil est réparable, cela permet aux personnes qui n'ont pas les moyens de s'acheter un appareil tous les ans de les garder leur appareil plus longtemps – s'assurer qu'ils peuvent le réparer à moindre coût
- Utilisation de **systèmes d'exploitation plus légers permettant de garder les appareils plus longtemps** ;
- **Mise à jour de vos équipements** : il n'est pas toujours nécessaire de changer sa machine entièrement, il est possible de mettre à niveau certaines composantes : ajouter de la RAM, changer de batterie, ajouter un SSD, etc.

- Les bonnes pratiques pour **améliorer l'accessibilité numérique (permettre à tous d'accéder pleinement au contenu numérique)**
  - Proposer un parcours utilisateur le plus simple possible
  - Se former à l'accessibilité et connaître les normes / référentiels
  - Proposer plusieurs méthodes d'interactions (mail et téléphone par exemple)
  - Prendre ces enjeux en compte lors de la production de contenus
  - ...

#### Ressources complémentaires

- [ISIT-BE](#)
- [Anysurfer](#) : organisme actif sur l'accessibilité numérique