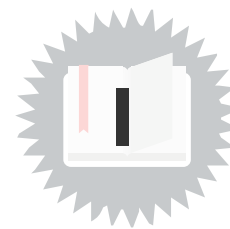


Atelier Lifephone

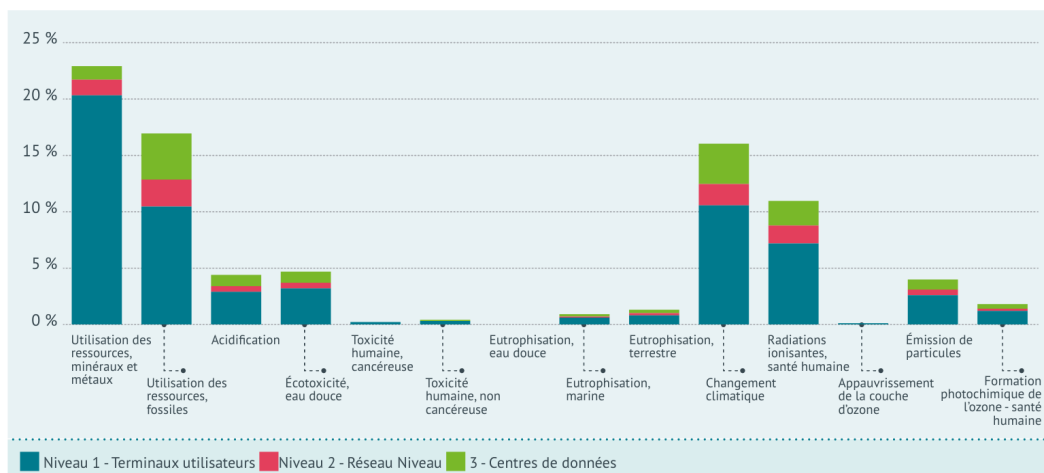
Table des matières

I - Objectifs de l'atelier	3
II - Méthode de l'atelier	5
III - Déroulé de l'atelier	6
Crédits des ressources	9

Objectifs de l'atelier



Impact du numérique et terminaux



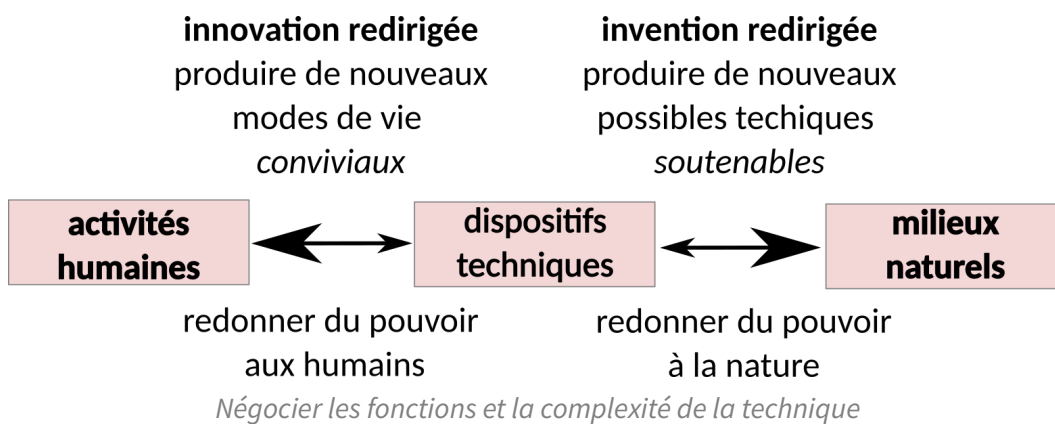
Distribution normalisée et pondérée de l'impact le long des 3 niveaux

L'impact environnemental du numérique concerne principalement la phase de construction de terminaux utilisateurs (comme les télévisions, les ordinateurs, les téléphones). Cet impact s'observe en particulier sur l'utilisation des ressources, minerais et métaux rares, et des ressources fossiles.



Face à ce constat, on comprend qu'un des leviers pour réduire l'impact environnemental du numérique est d'agir dans le secteur des terminaux utilisateurs, et notamment sur leur conception et leur construction.

Low-techniciser un smartphone



Dans le cadre de la formation lownum, nous proposons un atelier qui vise à low-techniciser un des terminaux utilisateurs en jeu : le smartphone (aussi appelé *ordiphone*).

Et si on imaginait un smartphone qui durerait toute la vie ? Un smartphone plus soutenable, dont l'impact sur l'environnement serait réduit ? Un smartphone plus convivial, qui redonnerait davantage de pouvoir et d'autonomie à ses utilisateurs vis-à-vis de ce dispositif ?

Méthode de l'atelier



Intention

L'atelier LifePhone consiste à évaluer, discuter et imaginer des idées de fonctionnalités et de choix de conception d'un smartphone que l'on pourrait garder toute sa vie et qui, à défaut, serait plus soutenable et/ou plus convivial.

Autrement dit, l'atelier consiste à rechercher et discuter des pistes de low-technicisation pour un dispositif donné, le smartphone.



L'intention derrière l'animation de cet atelier est d'aborder collectivement un exemple de low-technicisation de façon interactive, par la discussion critique et ouverte.

Soutenabilité et convivialité



Les idées de low-technicisation que l'on matérialise dans un smartphone imaginaire "LifePhone" sont des fonctionnalités décrites en un court paragraphe.

Elles peuvent être davantage orientées sur la soutenabilité ou la convivialité.

♥ et ♠



Il est demandé aux participant·es de noter les idées à l'aide de ♥ ou ♠, symbolisant respectivement :

- la pertinence que l'on attribue à une idée au regard de la low-technicisation,
- son coût au sens large (son aspect contraignant, ses potentiels effets rebond, ses coûts cachés, etc.).

Délibération et argumentation



Il est aussi demandé aux participant·es de proposer des arguments ♥ et des arguments ♠ :

- un argument ♥ explique en quoi l'idée est pertinente (en quoi elle rend le LifePhone plus soutenable ou plus convivial),
- tandis qu'un argument ♠ insiste sur le coût de l'idée (en quoi il s'agit d'une "fausse bonne idée" non soutenable, en quoi elle est trop contraignante pour être réaliste, etc.).

Imagination et publication



La dernière partie de l'atelier consistera à proposer de nouvelles idées originales pour le LifePhone et à les publier pour les partager et recevoir des critiques.

Déroulé de l'atelier



- Version synchrone : le mardi 22 novembre de 12h à 14h
- Version asynchrone : du mardi 22 novembre au vendredi 2 décembre (les étapes sont indicatives, afin d'essayer de rester synchronisé entre les participant·es, mais si ça dépasse, ça dépasse...)

0. Initialisation

- Version synchrone : 12h - 12h15
- Version asynchrone : mardi 22 → mercredi 23

Sur Mattermost (canal ~lifephone), les participant·es à l'atelier partagent leur nom d'utilisateur Mastodon.

Sur Mastodon, chacun constitue une liste "lifephone" contenant les comptes Mastodon des autres participant·es.

Les participant·es sont invité·es à prendre quelques minutes pour lire les objectifs et le déroulé de l'atelier.

Épingler



Si vous utilisez l'interface web avancée de Mastodon, vous pouvez épingler la liste "lifephone" et les tags #lownum et #lifephone à votre interface.

1. Distribution

- Version synchrone : 12h15 - 12h20
- Version asynchrone : mardi 22 → mercredi 23

Sur Mastodon, les comptes animateurs (@audrey@upload.fedithese.net¹, @stph@framapiaf.org² et @obinuezwkzyk@pouet.chapril.org³) publient des messages avec le tag **#lifephone**. Chaque message **#lifephone** contient la description d'une idée de fonctionnalité, et mentionne deux comptes participants (par exemple, @alice et @bob).

¹ <https://upload.fedithese.net/@audrey>

² <https://framapiaf.org/@stph>

³ <https://pouet.chapril.org/@obinuezwkzyk>

2. Délibération

- Version synchrone : 12h20 - 12h35
- Version asynchrone : mercredi 23 → jeudi 24

@alice et @bob lisent l'idée qui leur a été ainsi attribuée, et échangent en messages privés pour lui attribuer une note ♥ et une note ♠ :

- Note ♥ : attribuer ♥, ♥♥, ♥♥♥ ou ♥♥♥♥ à l'idée pour noter sa pertinence.
- Note ♠ : attribuer ♠, ♠♠, ♠♠♠ ou ♠♠♠♠ à l'idée pour noter son coût.

3. Notation

- Version synchrone : 12h35 - 12h50
- Version asynchrone : mercredi 23 → jeudi 24

@alice et @bob commentent l'idée qui leur a été attribuée :

1. Un premier commentaire contient le nombre de ♥ attribués à l'idée, et une courte justification.
2. Un second commentaire contient le nombre de ♠ attribués à l'idée, et une courte justification.

4. Contribution

- Version synchrone : 12h50 - 13h05
- Version asynchrone : jeudi 24 → vendredi 25

@alice et @bob commentent l'idée qui leur a été attribuée à volonté, en respectant la syntaxe suivante :

Chaque commentaire doit commencer par un ♥ ou un ♠, et comprendre respectivement soit un argument en faveur de l'idée, soit un argument contre.

5. Imagination

- Version synchrone : 13h05 - 13h20
- Version asynchrone : vendredi 25 → lundi 28

@alice et @bob publient un ou plusieurs messages avec le tag **#lifephone**, contenant la description d'une idée originale de low-technicisation pour le LifePhone.

6. Sélection

- Version synchrone : 13h20 - 13h30
- Version asynchrone : lundi 28 → mardi 29

@alice et @bob partagent chacun une idée de leur choix parmi celle qui leur a été attribuée à l'étape de Distribution et la ou les idée(s) originale(s) publiée(s) à l'étape d'Imagination.

7. Transmission

- Version synchrone : 13h30 - 13h40
- Version asynchrone : mardi 29 → mercredi 30

@alice et @bob justifient chacun leur choix en commentant l'idée partagée. Dans ce commentaire, @alice et @bob mentionnent chacun un·e autre participant·e (par exemple, @alice mentionne @carole, et @bob mentionne @dan).

8. Réception

- Version synchrone : 13h40 - 13h50
- Version asynchrone : mercredi 30 → jeudi 1er décembre

@carole et @dan proposent chacun un nouvel argument ♥ ou ♠ à l'idée qui leur a été transmise à l'étape précédente, en publiant un commentaire sous le message qui les a mentionné·es.

9. Clôture

- Version synchrone : 13h50 - 14h
- Version asynchrone : jeudi 1 → vendredi 2

Les comptes animateurs synthétisent en un fil de messages les idées que les participant·es ont collectivement notées et commentées comme étant les plus pertinentes.

Les participant·es qui le souhaitent peuvent prolonger l'atelier par une discussion libre.



Conseil

Pour la version asynchrone, si votre binôme et vous n'arrivez pas à vous synchroniser, faites l'exercice chacun de votre côté sur la même carte.

Crédits des ressources



Distribution normalisée et pondérée de l'impact le long des 3 niveaux p. 3

Bordage, F., de Montenay, L., Benqassem, S., Del-mas-Orgelet, J., Domon, F., Prunel, D., Vateau, C. et Lees Perasso, E. GreenIT.fr. 2021. <https://www.greenit.fr/wp-content/uploads/2021/12/EU-Study-ACV-7-DEC-FR.pdf>Digital technologies in Europe: an environmental life cycle approach (Le numérique en Europe : une approche des impacts environnementaux par l'analyse du cycle de vie)