

Atelier « Lifephone »

Table des matières

I - Matériel	3
II - Introduction à l'atelier	4
III - Principes généraux de l'atelier	6
IV - Déroulé de l'atelier : version en présentiel	7
V - Déroulé de l'atelier : version à distance	9
Crédits des ressources	11

Matériel



Fondamental

<https://framagit.org/stph.crzt/lownum>

- 16 cartes LifePhone
- 6 cartes vierges
- 6 cartes d'évaluation finale

Introduction à l'atelier



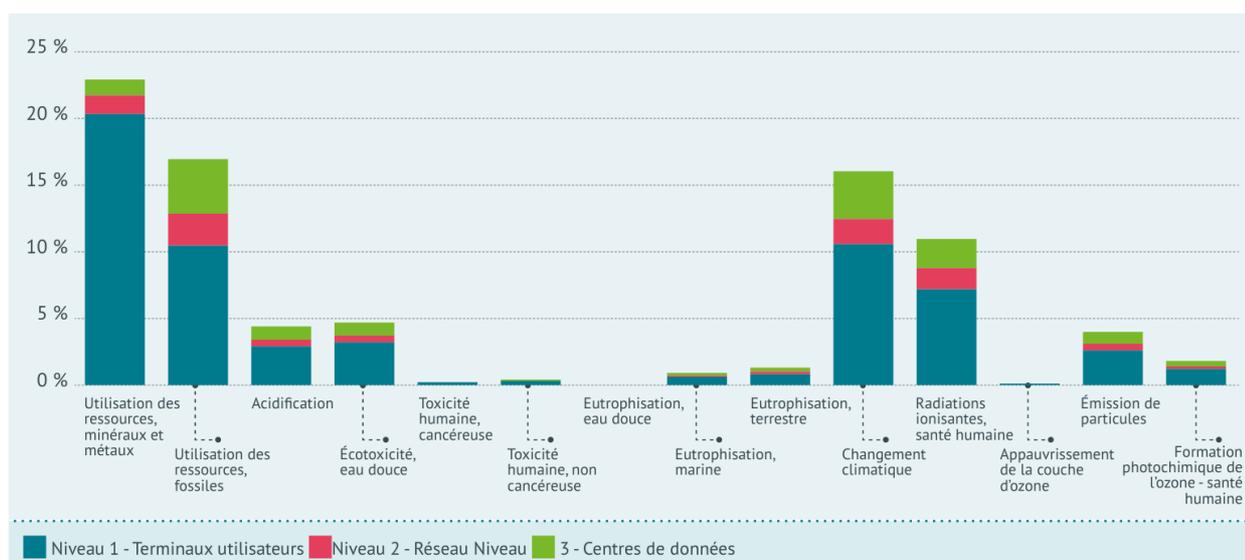
Et si on imaginait un smartphone qui durerait toute la vie ? Un smartphone plus soutenable, dont l'impact sur l'environnement serait réduit ? Un smartphone plus convivial, qui redonnerait davantage de pouvoir et d'autonomie à ses utilisateurs ?

Objectif LifePhone



L'objectif de l'atelier est d'imaginer comment low-techniciser un smartphone.

Impact du numérique et terminaux



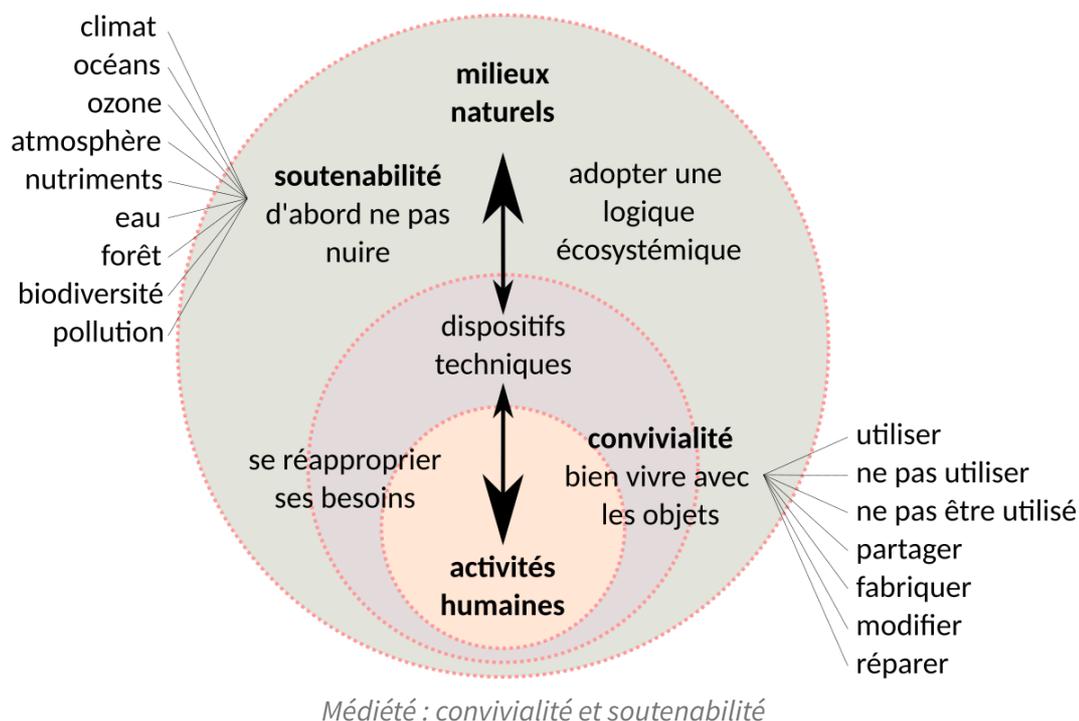
Distribution des impacts écologiques du numérique

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



Remarque

On relève sur ce schéma que les deux objectifs de la low-technicisation sont la soutenabilité (réduire les impacts direct et indirects sur les milieux naturels) et la convivialité (augmenter l'autonomie des êtres humains).

Principes généraux 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 en présentiel



Timing



Méthode

L'atelier se joue en environ 1h avec 3 ou 4 groupes, plutôt 1h30 avec 6 groupes.

Constitution des groupes



Méthode

- Constituer de préférence au moins 3 groupes
- Constituer de préférence des groupes de 3
- Limiter le nombre de groupes à 6



Exemple

- Avec 6 personnes, constituer 3 groupes de 2
- Avec 12 personnes, constituer 4 groupes de 3
- Avec 30 personnes constituer 6 groupes de 5

Préparation (~5 minutes)

- Présenter rapidement les objectifs de l'atelier ; introduisez les concepts de convivialité et soutenabilité, insistez sur l'importance de la construction et le matériel dans l'empreinte environnementale des smartphones.
- Distribuer 2 ou 3 cartes de catégories différentes.

Séquence 1 (~15-20 minutes) : annoter une carte existante

Chaque groupe choisit une carte et met 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.

Puis chaque groupe ajoute un ou deux arguments ♥ et/ou ♠.

Une fois une carte traitée, le groupe peut en choisir et annoter une autre.

L'objectif est que chaque groupe annote au moins une carte (certains groupes ont le temps d'en traiter 3)

Séquence 2 (~15-20 minutes) : créer sa propre carte

Chaque groupe crée une carte originale de son choix.

L'objectif est que chaque groupe crée au moins une carte (certains groupes ont le temps d'en traiter 2)

Séquence 3 (~20-40 minutes) : évaluer les cartes des autres

- Chaque groupe choisit une carte à présenter, la sienne (en général c'est le choix qui est fait) ou bien une carte existante annotée sinon.
- Une personne (ou plusieurs) d'un groupe se lève et présente sa carte.
- Les autres groupes discutent (ils peuvent poser des questions, interagir) et note la carte avec l'échelle -- / - / + / ++.
- Une fois que tous les groupes ont noté la carte présentée, chaque groupe annonce à tour de rôle la note donnée et l'explique (des discussions libres peuvent s'enchaîner).

Une fois qu'un groupe a présenté et que sa proposition a été notée et discutée, un autre groupe présente sa carte.



La séquence 3 peut-être assez longue, gérez le timing en fonction de vos contraintes et de la dynamique du groupe.

Mode « rapide »



L'atelier a été animé à la fête de la science en séquences de 30 minutes avec des collégiens et lycéens.

- Préparation 1 à 2 minutes : on présente l'exercice et on distribue les cartes
- Séquence 1 : 7 minutes (on ne traite qu'une seule carte)
- Séquence 2 : 7 minutes
- Séquence 3 : 15 minutes

Déroulé de l'atelier : version à distance



La version à distance peut-être jouée en synchrone ou en asynchrone.

- En synchrone : durée 2 heures, environ 15 minutes par étape
- En asynchrone : durée 9 jours, 1 journée par étape



- On utilise un canal Mattermost noté ici *canal ~lifephone*.
- Chaque participant·e dispose d'un compte Mastodon.
- Les animateurs sur Mastodon sont @animateur1@upload.fedithese.net, @animateur2@upload.fedithese.net...
- Les participants sont @alice, @bob, @carole, @dan...

0. Initialisation

- 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.
- 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

Sur Mastodon, les comptes animateurs publient des messages avec le tag **#lifephone**. Chaque message **#lifephone** contient la description d'une idée de fonctionnalité, et mentionne deux autres comptes participants.

2. Délibération

@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

@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

@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

@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

@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

@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

@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

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.

Crédits des ressources



Distribution des impacts écologiques du numérique p. 4

Bordage, F., de Montenay, L., Benqassem, S., Del-mas-Orgelet, J., Domon, F., Prunel, D., Vateau, C. et Lees Perasso, E. GreenIT.fr. 2021. Digital technologies in Europe: an environmental life cycle approach¹ (Le numérique en Europe : une approche des impacts environnementaux par l'analyse du cycle de vie)

Médiété : convivialité et soutenabilité p. 5

Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions - Stéphane Crozat²

1. <https://www.greenit.fr/wp-content/uploads/2021/12/EU-Study-ACV-7-DEC-FR.pdf>

2. <https://stph.crzt.fr>