



N°1

LE PETIT ZOMBIE

POUR UN USAGE PASSIONNÉMENT
MODÉRÉ DU NUMÉRIQUE

POURQUOI CE JOURNAL?

Le Workshop *Dézombifions le numérique public* - qui aura lieu du 20 mars au 07 avril à ERASME - est l'occasion pour la Métropole de Lyon d'inventer de nouvelles façons plus soutenables de mobiliser le numérique. En amont de ce workshop, le *Petit Zombie* vous apporte chaque semaine votre lot de projets, concepts, réflexions et jeux autour de la soutenabilité.

Ne pas jeter sur la voie publique. Très bien, mais que faire alors de ce premier numéro du Petit Zombie une fois que vous en aurez terminé la lecture ? Vous pourrez l'afficher fièrement sur votre bureau, le perdre dans une pile d'autres journaux témoins du passé, vous chauffer avec, le donner à votre voisine ou Elon Musk... Les possibilités sont infinies ! Pour le Petit Zombie l'important n'est pas tant dans l'acte que la réflexion de cet acte, la réflexion du devenir de notre journal alors que vous n'avez pas encore lu sa première page. Penser la fin d'un support, qu'il soit physique ou numérique est un changement de regard qui permet la soutenabilité, la dézombification ;

un zombie n'étant finalement qu'un reliquat du passé qu'on aurait préféré éviter.

Bien sur il faut aussi penser les usages à l'instant où l'objet est produit pour qu'il y réponde au mieux tout en restant le plus sobre possible. A travers ce premier numéro nous allons justement questionner ces usages numériques et leur sobriété, en faisant un premier bond vers l'effet rebond, les suivants vers les métavers, la 5G puis nous vous ferons différencier la soutenabilité de la durabilité de la sobriété. Tout un programme !

Alors pour ce premier numéro, commençons ensemble par la fin : *ne pas jeter sur la voie publique.* Mais partagez largement pour maximiser l'impact du Petit Zombie !

Ce numéro est écrit et édité par :

ERASME

MÉTROPOLE
GRAND LYON

PARADOXE : ET SI L'EFFET REBOND NOUS FAISAIT FAUX BOND ?

L'effet rebond c'est ce fameux paradoxe qui nous invite à nous méfier de nos solutions plus soutenables.

Une "meilleure solution" pourra amener à plus d'usages : les économies d'énergie ou de ressources initialement prévues par la nouvelle solution seront alors partiellement ou complètement compensées à la suite d'une adaptation du comportement de la société.



Illustration de la valeur ajoutée (subjective) de certaines technologies du quotidien

Nos solutions doivent donc prendre en compte dès leur conception cette question centrale de l'usage :

"à quoi sert ma solution ?"

Et son corollaire :

"à quoi ne sert-elle pas ?"

nous permettra déjà de limiter l'impact du développement et de l'usage. Enfin posons nous la question **"que remplace ma solution ?"**

- Et si elle n'existait pas, comment feraient les usagers ? -

Grâce à cela, nous serons en mesure d'évaluer l'impact réel du déploiement de notre outil, en espérant qu'il soit négatif. Si ce n'est pas le cas, le renoncement peut-il être une piste ?



Tous les objets que les technologies d'un smartphone ont massivement remplacé.

PARADOXE : L'EXEMPLE DE LA 5G

Une antenne 5G consomme 3 à 4 fois moins qu'une antenne 4G, c'est formidable ! Alors pourquoi cette solution n'irait pas dans le sens de la soutenabilité de nos usages numériques ? Parce qu'elle va nous permettre de regarder des vidéos en encore meilleure définition, de jouer à des jeux en lignes toujours plus consommateurs, de connecter un nombre hallucinants d'objets comme dans une démarche de smart city. Des usages prioritaires qui justifient le déploiement de tout un nouveau réseau

avec son impact matériel et énergétique propre qui s'ajoute à celui de la 4G ? Peut être pas. Peut être la question "à quoi sert la 5G et à quoi ne sert-elle pas ?" aurait permis un déploiement plus précis, plus utile, plus soutenable. Mais il n'est pas trop tard pour questionner le rôle de ce réseau, et limiter nos pratiques individuelles et collectives de ce formidable outil à là où il apporte réellement une plus-value. Si la soutenabilité ne se trouve pas dans la solution, elle peut être dans nos usages de cette solution.

ACTUS NUMÉRIQUES DE LA SEMAINE



Inclusion numérique, des écarts qui s'accroissent



L'inclusion numérique est une priorité pour le gouvernement « pour lever les freins et aller vers l'autonomie », a souligné le ministre, en s'appuyant notamment sur les 4 000 conseillers numériques déployés sur le territoire. Deux ans après la crise sanitaire, 56% des Français ont le sentiment de mieux maîtriser les outils numériques. Mais les inégalités s'accroissent entre catégories sociales : 71% des cadres et professions intellectuelles estiment s'être mieux appropriés les outils numériques pendant la pandémie, contre 43% des retraités et 38% des personnes non diplômées. Au final, 48% des Français éprouvent au moins une forme de difficulté qui les empêche d'effectuer des démarches en ligne, un nombre en hausse par rapport à 2021 et ce, dans toutes les catégories de la population.

Source : LaGazette

La révolution des organes virtuels grâce au numérique



Mettre en équation le corps humain pour créer son double numérique, c'est le rêve poursuivi par Steven Levine, directeur de la modélisation virtuelle chez Dassault Systèmes. La création du double numérique d'un organe va permettre de préparer virtuellement une opération, de tester les effets d'un traitement, de dessiner sur mesure des implants ou encore de mener des essais cliniques.

Concrètement comment ça se passe ?

Sur un écran, s'affichent les images 3D d'un cœur à taille réelle. La démonstration consiste à naviguer à l'intérieur de cet organe virtuel, jumeau numérique qui bat au rythme du patient. Ainsi, l'hôpital pédiatrique de Boston a déjà utilisé le jumeau numérique du cœur d'un petit patient né avec une malformation cardiaque et artérielle. Les chirurgiens ont pu s'entraîner sur l'avatar et maximiser les chances de réussite de l'opération. Il reste maintenant à voir si cette technologie va continuer de se développer durablement.

Source : LePoint

Des NFT pour le droit à l'avortement



Collection d'art numérique engagée, les NFT HURRA promeuvent le droit à l'avortement à une époque où les restrictions aux libertés fondamentales que sont l'IVG et l'accès au planning familial constituent « une flagrante discrimination sexuelle ». La collection est une collaboration avec l'artiste et militante féministe Lucyle Massu et sera mise en vente en avril. Ces 10 000 NFTs représentent la diversité des individus et sont décrits comme un "art visuel direct et inclusif". La création de cette collection est un moyen pour Amnesty International d'utiliser les possibilités offertes par la technologie Web3 pour soutenir une cause importante.

Source : Business AM

TOP PROJET



Métavers : les studios alertent sur son impact environnemental

Alors qu'un engouement pour le Métavers se développe chez de multiples acteurs économiques, des développeurs et développeuses de jeux vidéo appellent à la responsabilité des parties prenantes au regard de la crise environnementale en cours. Depuis quelques mois, les personnes développant ces jeux sont débauchées en nombre pour concevoir le... «Métavers». Cette innovation pose plus que jamais la question de l'impact du numérique. Selon des estimations, le numérique représentait en 2019 environ 4% des émissions mondiales de Gaz à Effet de Serre avec une croissance de presque 6% par an.

À ce niveau d'impact, on se doute «qu'effacer nos courriels et couper le WiFi» est purement symbolique. La diffusion massive du Métavers en VR générerait la massification d'une nouvelle catégorie de produits physiques, (casques de VR, périphériques de simulation divers). Cette catégorie est déjà l'objet d'une obsolescence rapide des modèles, stimulée par l'amélioration de leurs performances. Il n'est pas écologiquement soutenable de produire à grande échelle ces montagnes de périphériques, et nous n'avons pas les moyens techniques de les recycler efficacement (82.6% des déchets du numérique sont ni collectés et ni recyclés en 2019). D'un côté, le jeu vidéo peut contribuer à montrer la voie de la sobriété, de l'autre, il peut devenir un outil supplémentaire accélérant la dégradation des conditions de vie sur terre. Conscients des enjeux de nombreux studios et développeurs s'engagent à ne pas s'investir dans le Métavers et comptent favoriser des projets «raisonnés» afin d'éviter l'effet rebond. [Pour en savoir plus](#)



Apple : un avenir vraiment plus vert ?

Apple a lancé son programme de réparation en libre-service promis depuis longtemps, permettant aux réparateurs d'acheter des pièces et des outils pour les modèles iPhone 12, 13 et SE 3. La société étendra le programme au MacBook M1 et à l'Europe, avec d'autres produits et marchés en préparation.

Cependant, pour acheter cette pièce, il faut préciser le numéro de série et la coupler avec le téléphone indiqué lors de l'achat, via un logiciel de configuration en ligne qui sera disponible sur le site d'Apple. Exiger le couplage des pièces équivaut à attribuer une date d'expiration aux iPhone. En revanche, cette nouvelle est accompagnée d'un soutien contradictoire d'Apple envers des groupes d'entreprises qui bloquent l'action sur le changement climatique. Si le PDG d'Apple, Tim Cook, parle d'un avenir



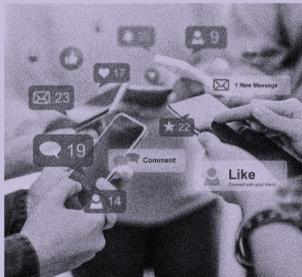
plus vert, son entreprise est membre d'associations professionnelles luttant contre les efforts de réduction des émissions de gaz à effet de serre. Apple a renversé sa position sur le droit à la réparation, mais soutient toujours les groupes qui tentent d'affaiblir ces lois. Apple montre l'appartenance à près d'une douzaine de groupes qui s'opposent aux lois sur le droit à la réparation. [Plus d'infos](#)



RESSOURCES



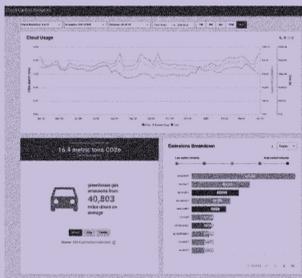
Nous vous proposons ici une sélection de différentes ressources afin de vous inspirer pour le workshop “Dézombifions le numérique public !”. Toutes les sources de ce numéro sont référencées ici.



Minus est un réseau social où l'on peut poster que 100 publications au cours de sa vie. Lors de votre inscription, vous bénéficiez d'un crédit limité pour toute la durée de votre participation. Vous ne pouvez télécharger aucun fichier, image, audio ou vidéo. Vous ne pouvez vous exprimer qu'avec votre clavier : lettres, chiffres, ponctuation et caractères spéciaux. Vous ne pouvez suivre personne. Pas de possibilité de “liker” ni de “reposter”. Tout comme la vie et les ressources, Minus a des limites.



Si la pollution lumineuse est présente dans les villes, c'est en partie due à l'utilisation des lampes à diodes électroluminescentes. Les LED sont a priori plus écolo que nos anciennes ampoules à filament. Recyclables, moins énergivores et avec une durée de vie plus longue... Pourtant, l'utilisation que l'on en fait les rend finalement plus polluantes ! Résultat : les LED sont utilisées en plus grande quantité et les effets bénéfiques sur la consommation électrique sont annulés.



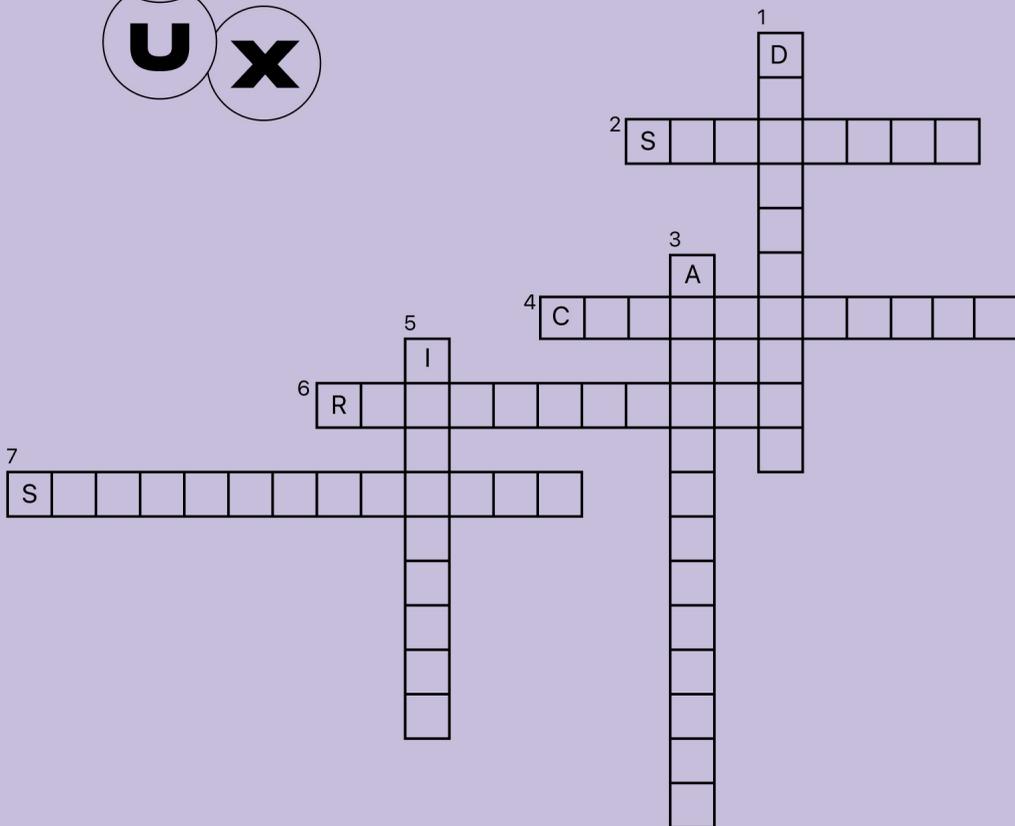
Cloud Carbon Footprint est un outil open source qui offre une visibilité et des outils pour mesurer, surveiller et réduire vos émissions de carbone dans le cloud. Cet outil converti l'utilisation du cloud en consommation d'énergie et en émissions de carbone estimées, en produisant des mesures et des estimations d'économies de carbone qui peuvent être partagées avec les employés, les investisseurs et les autres parties prenantes.



Empreinte carbone d'un e-mail : mythes, réalités et solutions.
Le bilan carbone des emails a souvent été exagéré. Des organismes tels que NegaOctet travaillent actuellement sur une mise à jour des chiffres. Cependant, l'impact environnemental des emails est très variable selon les usages et les configurations. L'article du blog Sami permet de comprendre les estimations actuelles, le coût carbone d'un e-mail et propose des solutions pour le réduire.

J E U X

Expert du numérique responsable de la région Auvergne Rhône-Alpes, vous avez le devoir de participer au Workshop Dézombifions le Numérique. Pour décrocher le sésame, votre invitation personnalisée, à vous de résoudre chaque semaine les jeux qui vous sont proposés. **Que l'Inscape Game commence !**



HORIZONTAL

2. Démarche qui vise à réduire l'impact environnemental du numérique en limitant ses usages, et constitue l'un des aspects de l'informatique durable.
4. État de ce qui revient au point de départ.
6. Fait d'accepter que quelque chose ne se fasse pas, d'abandonner un projet.
7. Capacité de pouvoir résister au passage du temps

VERTICAL

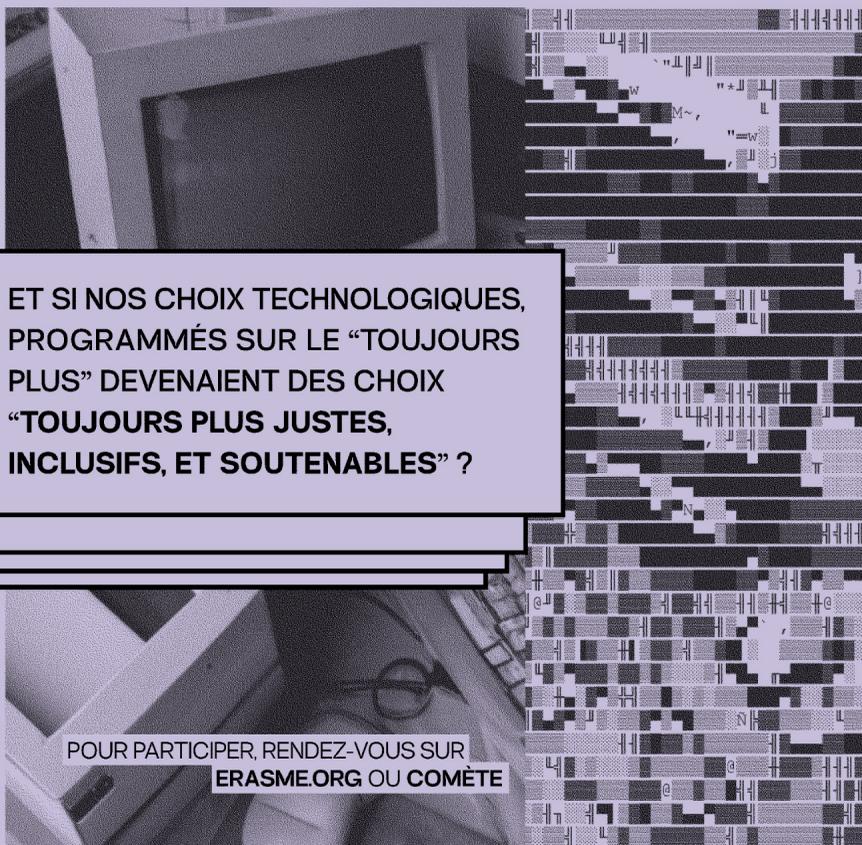
1. Qualité de ce qui est durable c'est-à-dire qui continue d'être sur une période assez longue.
3. Mise à la disposition de tous les individus des ressources numériques.
5. Processus qui vise à rendre le numérique accessible à chaque individu

DU 20
MARS

WORKSHOP DÉZOMBIFIONS LE NUMÉRIQUE PUBLIC !

AU 7
AVRIL

2023



ET SI NOS CHOIX TECHNOLOGIQUES,
PROGRAMMÉS SUR LE “TOUJOURS
PLUS” DEVENAIENT DES CHOIX
“TOUJOURS PLUS JUSTES,
INCLUSIFS, ET SOUTENABLES” ?

POUR PARTICIPER, RENDEZ-VOUS SUR
[ERASME.ORG](https://www.erasme.org) OU COMÈTE

URBANLAB

26 RUE EMILE DECORPS,
69100 VILLEURBANNE

ERASME |

MÉTROPOLE
GRAND LYON