

# LE PETIT ZOMBIE

POUR UN USAGE PASSIONNÉMENT  
MODÉRÉ DU NUMÉRIQUE

**N°5**

SEPT. 2023

# APRÈS LE WORKSHOP

**On serait très présomptueux de penser qu'on a dézombifié le numérique public, c'est pourtant le titre qu'on a donné à notre article bilan sur le site d'Erasmus. Vous ne l'avez pas lu ? alors soit vous avez décidé de réduire votre impact carbone lié à la navigation sur le web, soit vous êtes déjà passé au projet suivant et vous devez absolument lire cet article avant toute décision hâtive.**

Il est donc l'heure de remettre en route les rotatives pour vous imprimer un Petit Zombie n°5 tout chaud des enjeux de soutenabilité du numérique qui restent les nôtres en tant que porteurs ou contributeurs de projets numériques. La raison d'être de ce numéro, outre le plaisir de feuilleter un fanzine à l'ancienne avec gourmandise, c'est de donner suite au workshop Dézombifions le numérique public afin d'aller plus loin et de toucher les acteurs du numérique de demain - oui, vous ! - pour vous proposer des outils d'aide à l'évaluation et à la prise de décision. Entrons donc dans le monde fascinant des baromètres de la soutenabilité.

Dans le Petit Zombie n°6 nous parlerons des leviers pour rendre nos technologies plus soutenables. Enfin, dans le Petit Zombie n°7 nous envisagerons - ou mieux - nous vous ferons envisager la soutenabilité sur le long terme ! Mais dans ce numéro il nous semble indispensable de revenir sur les outils que nous pouvons mobiliser pour questionner l'impact de nos projets avant de les lancer ou pendant leurs évolutions. Si vous êtes ok avec ça, on vous propose de donner la parole à nos partenaires d'expérimentation, l'équipe du Pôle design de Villefontaine.

Ce numéro est écrit et édité par :

ERASME

MÉTROPOLE  
GRAND LYON

# LE BAROMÈTRE OU LES STRATÉGIES DE DESIGN POUR GUIDER LES PROJETS NUMÉRIQUES VERS LA SOUTENABILITÉ

La question de la forme du baromètre est un sujet de design à part entière : il ne s'agit pas de se contenter d'un autre guide de conception ou d'un nouveau référentiel. Il s'agit de designer un objet singulier, à l'intersection de plusieurs catégories : outils de pilotage du projet, d'audit et de projection, outil d'innovation collaborative voire même de spéculation, à l'instar du jeu Post-Growth Toolkit de disnovation.org. Le baromètre doit pouvoir jouer le rôle d'un support de médiation stimulant, appropriable et facilitateur, en générant des discussions, en soulevant les bonnes questions et en accompagnant la prise de décision.

Alors comment garantir cette force de médiation du baromètre ? En opérant des choix de design susceptible de rendre visible et intelligibles les enjeux de soutenabilité, tout en garantissant l'engagement des parties prenantes dans une activité exigeante et souvent complexe.

Différentes stratégies créatives ont été développées par les équipes : le recours à la métaphore (transcrire les coûts ou impacts invisibles par la partie immergée d'un iceberg) ; le recours au scénario à ramification ou choix multiples afin de mesurer

les conséquences de différentes options ; la création d'une carte heuristique pour accéder à des ressources externes ; la conception d'un plateau de jeu par palier qui s'inscrit dans la famille des jeux sérieux ; et enfin un simulateur numérique permettant aux équipes d'évaluer l'impact environnemental d'un service, au-delà du seul calcul des émissions de CO2.

Si le temps du workshop n'a pas permis de l'évaluer, la question de la durée de vie des baromètres, et donc de leur rôle tout au long du projet reste en suspens. L'adaptabilité des principes proposés à d'autres contextes de projet numérique pourrait également faire l'objet de nouvelles itérations. Enfin l'évaluation de l'impact de ces outils, à différents niveaux (culture de la soutenabilité, orientation des choix de conception, dialogue avec l'exécutif) appelle à la mise en place d'expérimentations futures.

Retrouvez le jeu  
Post-Growth Toolkit



# LES QUESTIONS À SE POSER POUR CRÉER UN BAROMÈTRE

**Dézombifier le numérique c'est bien. Avoir les outils pour y parvenir c'est mieux ! Pour vous aiguillez dans votre quête d'un numérique plus soutenable, nous allons vous donner toutes les clés pour créer votre baromètre.**

## LA RECETTE POUR CRÉER SON PROPRE BAROMÈTRE

Le baromètre est un instrument qui sert à mesurer (fond) et à représenter (forme) différemment une information. Il peut répondre à un ou plusieurs enjeux : comprendre, sensibiliser, aider à faire ensemble ou outiller la prise de décision. Il permet ainsi de visualiser, analyser, corréler, comparer des données, écrire ou orienter des scénarios.

Dans notre cas, le baromètre de soutenabilité va vous aider à orienter votre projet numérique vers la dézombification ! Que ce soit en phase d'étude, de conception, de développement ou de maintenance évolutive, le baromètre est l'outil au service de votre prise de décision pour un numérique utilisé au plus juste niveau. À vous donc de trouver :

1. À quelle question doit répondre le baromètre ? (par exemple quelle technologie utiliser pour mon service - décision, comment minimiser l'impact de mon service existant - orientations, comment sensibiliser mon équipe sur l'impact du projet - communication etc.)

2. À qui se destine le baromètre ? (vous uniquement, équipe projet, grand public...)

3. Quels critères vont être évalués ? (impact environnemental, énergétique, matériel, social, inclusion, qualité du service etc.)

4. Quels scénarios peuvent être explorés ? (dénumérisation totale, minimisation des technologies, changement de langage etc.)

5. Quelle forme est la plus adaptée à ces besoins ? (cf "modes de représentation")

Vous avez répondu à toutes ces questions ? Il ne reste plus qu'à mettre en place votre baromètre et évaluer votre projet !

Vous pouvez aussi vous inspirer des 6 baromètres de soutenabilité créés durant le workshop : présentés en page centrale ils illustrent la diversité des formes et des modes d'utilisation.

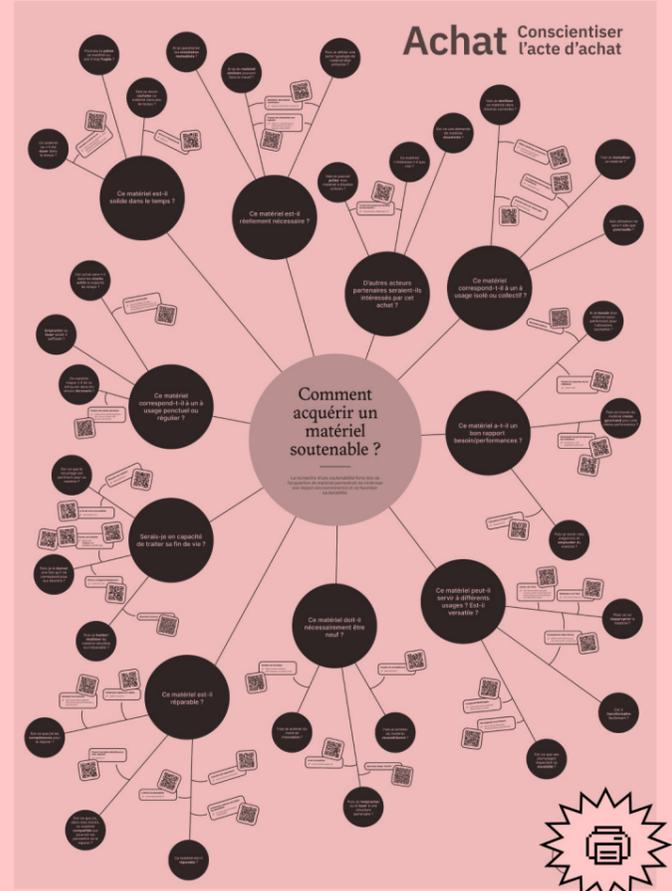
Comment mesurer et représenter les enjeux de soutenabilité d'un projet numérique ? Vérifier avant de déployer un nouvel outil, qu'il répondra bien au besoin, que son obsolescence sera maîtrisée, qu'il ne sera pas trop gourmand en énergie ? Qu'il sera soutenable et inclusif ? Voici quelques baromètres que vous pouvez imprimer  ou tester en ligne  en scannant le QR code.



### Simulateur d'impact

Accompagner la prise de décisions pour la création d'un nouveau service numérique. Permettre aux décideurs de voir l'impact environnemental de leur solution en jouant sur la proportion allouée au projet de différents paramètres. A l'aide de plusieurs critères comme le nombre d'utilisateurs visés, le type de contenu, l'hébergeur et le budget disponible.

Cela permet de définir la portée de l'outil, mais également de déterminer les différentes ressources nécessaires pour développer la plateforme.

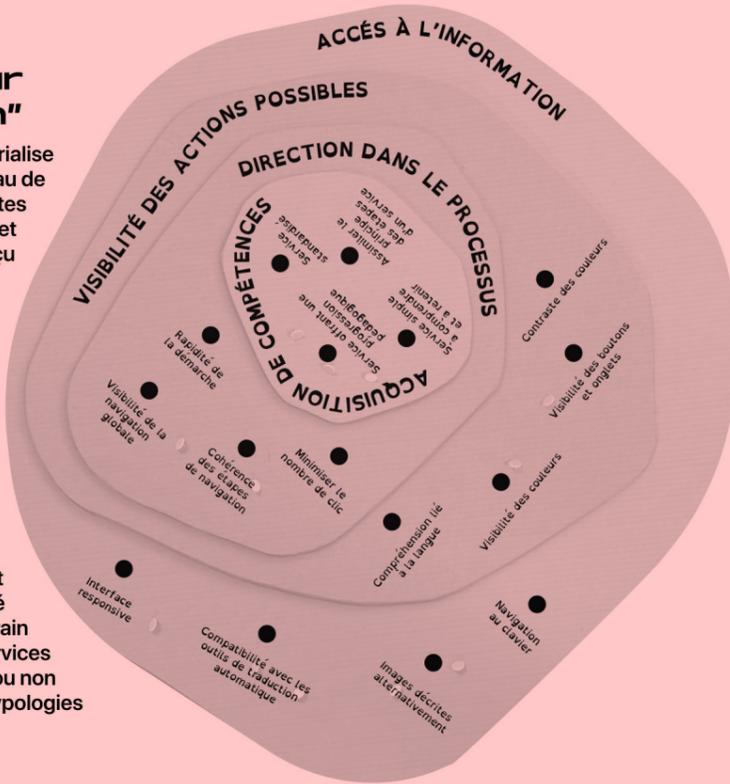


### Conscientiser l'acte d'achat

Utilisable lors de l'achat (idée de pense bête), il est imprimable (à installer dans un bureau/ou la techshop...). Ce baromètre présente les questionnements liés à l'acte d'achat. On retrouve les leviers mobilisés ainsi que des ressources pour être accompagné dans sa démarche. On peut ajouter ses propres critères, ses propres questions récurrentes sur le poster. Des QRcodes permettent d'accéder facilement aux ressources de projet/site/app/service...

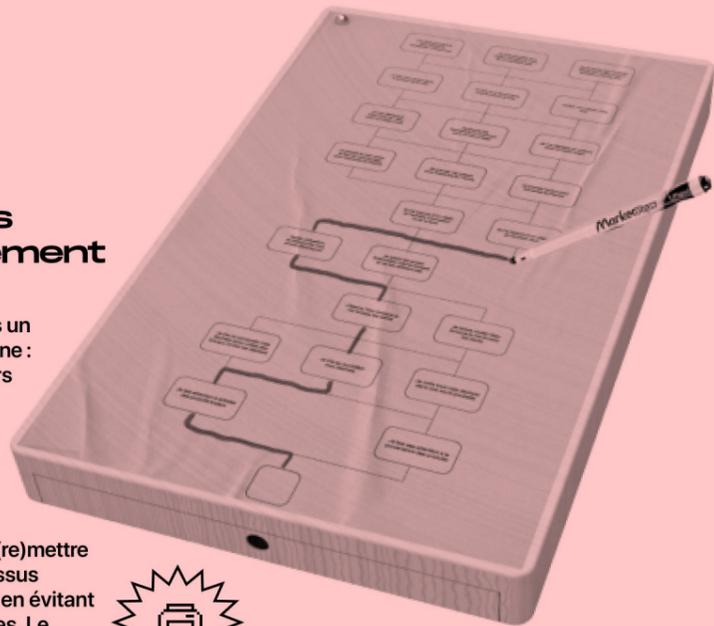
### Projet "Simulateur d'exclusion"

Ce baromètre se matérialise sous forme d'un plateau de jeu composé de 4 strates différentes. Cela permet d'avoir un rapide aperçu du taux d'inclusivité d'une interface numérique. La représentation formelle est établie par paliers, si le premier n'est pas franchi, il deviendra difficile de franchir les suivants. Le baromètre peut être complété et adapté aux interfaces numériques et pourrait également être décliné pour les agents de terrain afin d'évaluer si les services "physiques" sont oui ou non adaptés pour toutes typologies de personnes.



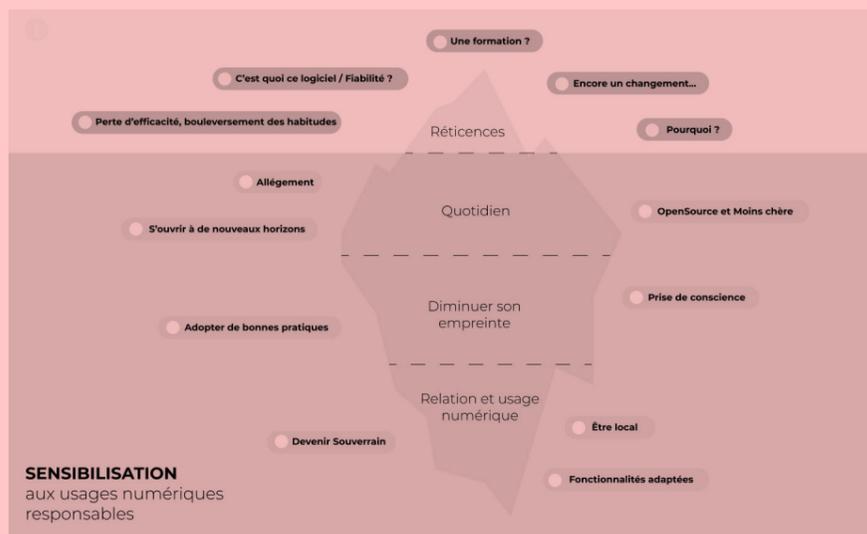
### Premiers pas vers l'engagement citoyen

Ce baromètre s'inscrit dans un parcours d'incitation citoyenne : il constitue l'un des premiers pas vers l'engagement citoyen et est réalisé lors d'un atelier animé par une association. L'intention principale est de concevoir un dispositif « détechnocentré » afin de (re)mettre l'humain au cœur du processus d'engagement citoyen tout en évitant la récolte de données inutiles. Le premier pas vers l'engagement est anthropocentré et permet d'établir des liens plus solides, parfois des contrats implicites entre individus, de façon à permettre aux usagers d'un territoire d'agir à leur échelle.



### Projet "ENT"

Ce baromètre se matérialise sous forme d'un plateau de jeu composé de 4 strates différentes. Cela permet d'avoir un rapide aperçu du taux d'inclusivité d'une interface numérique. La représentation formelle est établie par paliers, si le premier n'est pas franchi, il deviendra difficile de franchir les suivants. Le baromètre peut être complété et adapté aux interfaces numériques et pourrait également être décliné pour les agents de terrain afin d'évaluer si les services "physiques" sont oui ou non adaptés pour toutes typologies de personnes.



### BYOD

Ce baromètre se matérialise sous forme d'un plateau de jeu composé de 4 strates différentes. Cela permet d'avoir un rapide aperçu du taux d'inclusivité d'une interface numérique. La représentation formelle est établie par paliers, si le premier n'est pas franchi, il deviendra difficile de franchir les suivants. Le baromètre peut être complété et adapté aux interfaces numériques et pourrait également être décliné pour les agents de terrain afin d'évaluer si les services "physiques" sont oui ou non adaptés pour toutes typologies de personnes.

