

VOYAGE



En Terre Rare

LIVRET

Carnet de voyage

Introduction

Bienvenue dans Voyage en Terre Rare, un jeu coopératif destiné à prendre conscience de l'urgence de la sobriété numérique. Jouable de préférence à plusieurs, le jeu vous invite à travers ses trois chapitres à conscientiser le poids de nos habitudes liées au numérique, à identifier les tenants et aboutissants de notre empreinte numérique, ainsi qu'à acquérir des leviers d'actions.

Vous allez vivre le voyage d'un jeune employé d'une entreprise qui gère des sites internet. Chaque chapitre vous fera traverser l'espace et le temps, avec un sac à dos particulier. Bon voyage !

Conseils aux voyageurs

Tout au long de l'aventure vos actions vous feront cumuler un certain nombre de Jetons pollution (JP) dont vous pourrez vous débarrasser lors du chapitre 3. L'objectif sera de finir la partie avec le moins de JP possible.

Chaque chapitre dispose de ses propres règles qui vous seront présentées dans ce livret ainsi que sur la carte RÈGLES associée au chapitre. Ils disposent également d'une carte INTRO et FIN principalement liées à l'histoire.

Si vous jouez en groupe, nous vous invitons à débattre afin de vous accorder sur les choix pour avancer dans le voyage.

Il est possible de ne pas jouer tous les chapitres. Dans ce cas, suivez les informations données par le livret en début de chaque chapitre.

Chapitre 1 : Départ d'une terre ordinaire

Vous êtes dans la peau d'un jeune employé qui va vivre une journée de travail ordinaire.

Vous devrez prendre des décisions pour essayer de récolter le moins de JP possible. À la façon d'un livre dont vous êtes le héros, chaque carte vous dirigera vers la carte suivante en fonction de vos choix. Une fois le choix fait, défaissez les cartes qui ne sont plus utiles (celle d'où vous venez ainsi que celles non choisies).

L'objectif de cette préparation au voyage est de conscientiser que chacune de nos actions quotidiennes a un coût, matérialisé par un sac à dos écologique. Malgré nos efforts, le monde actuel nous oblige à prendre part à la consommation numérique.

Chapitre 2 : Escale en terre numérique

Si vous avez joué le chapitre 1 : conservez vos JP.

Sinon : prenez 10 JP.

À l'issue de votre journée ordinaire, vous vous faites aspirer par votre téléphone et commencez votre voyage. Avant d'arriver en terre rare, vous devez faire escale dans un monde numérique. Une entité vous accueille et évalue votre niveau de connaissance sur l'écologie numérique.

Piochez 5 cartes de chaque catégorie : Fabrication / Usage / Fin de vie, puis défaussez le reste des cartes. Sur chaque carte, lisez la question et choisissez une seule réponse. Retournez ensuite la carte pour découvrir la bonne réponse.

L'objectif de ce chapitre est de prendre conscience que chaque usage numérique repose sur des infrastructures invisibles (réseaux, data centers, IA) qui consomment énormément de ressources. L'empreinte du numérique est multidimensionnelle (raréfaction des ressources, coût en CO2 et en eau, gestion des déchets, etc.).

Chapitre 3 : Arrivée en terre rare

Si vous avez joué les chapitre 1 et 2 : conservez vos JP.

Si vous n'avez pas joué le chapitre 1 : prenez 10 JP.

Si vous n'avez pas joué le chapitre 2 : prenez 20 JP. **Nous vous conseillons cependant de jouer le chapitre 2, qui rendra l'ensemble beaucoup plus cohérent.**

L'entité vous laisse repartir vers la destination finale de votre voyage : une terre rare où la nature et la technologie ont trouvé un juste équilibre. Un habitant vient à votre rencontre et vous propose d'en apprendre plus sur leurs bonnes pratiques.

Placez le plateau sur la table, mélangez le paquet de cartes et piochez-en 15. Défaussez le reste du paquet. Prenez les cartes une par une et placez-les autour du plateau de jeu dans une des 5 catégories :

- Réduire : limiter ses usages, faire durer l'existant, prendre soin de ses équipements.
- Refuser : éviter l'usage du numérique (consommation de données, achats, ...).
- Réutiliser : réemployer d'anciens appareils, trouver un nouvel usage.
- Recycler : éviter d'abandonner un appareil, envoyer dans des filières spécialisées.
- Rendre à la Terre : soutenir un numérique éthique et responsable, contribuer en donnant de son temps.

Une fois une carte placée vous pouvez la retourner et constater si son emplacement est le bon. Si tel est le cas alors vous pouvez retirer autant de JP qu'indiqué sur la carte.

Pour information, si vous placez une carte dans la catégorie Recycler au lieu de Réutiliser ou vice versa, vous pouvez défausser la moitié des JP.

Le but est de défausser autant de JP que possible.

L'objectif de ce chapitre est de prendre conscience des leviers d'actions pour limiter notre empreinte numérique. Bien comprendre comment agir et discerner l'utile du futile est une des clés vers la sobriété numérique.

A la fin de ce voyage en terre rare, vous pouvez repartir vers notre terre, mais en ayant quelques leviers d'actions pour créer plus de liens entre la nature et le numérique.

La carte épilogue vous invite à conscientiser votre impact écologique et à embarquer d'autres personnes avec vous dans ce voyage !

Lexique

Ademe : Agence de l'environnement et de la maîtrise de l'énergie. L'Ademe participe à la construction des politiques nationales et locales de transition écologique.

Arcep : Autorité de régulation des communications électroniques, des postes et de la distribution de la presse. L'Arcep naît en 1997, sous le nom d'Autorité de régulation des télécoms (ART). Les missions de l'Arcep sont la régulation du secteur postal, la protection de la neutralité du net, l'aménagement numérique des territoires, la distribution de la presse et plus dernièrement mesurer l'impact environnemental du numérique.

Cloud : Espace de stockage en ligne.

DEEE : Les déchets d'équipements électriques et électroniques.

Open Data : L'open data sont des données auxquelles tout individu peut accéder, utiliser et partager. (source : data.europa.eu)



Ce travail a bénéficié d'une aide de l'État gérée par l'Agence Nationale de la Recherche au titre de France 2030 et par l'Union européenne NextGenerationEU portant la référence 21-DMES-0008.