

numérique responsable



Construire
un plan d'actions
pour une stratégie
Numérique Responsable
Aide à la facilitation

Contenu de la boîte

- 2 cartes « type d'entreprise »
- 2 cartes « maturité numérique »
- 45 cartes actions :
 - Diffusion & inclusion = 6 cartes
 - Approvisionnement & fin de vie = 5 cartes
 - Directives, réglementations & normes = 5 cartes
 - Infrastructure = 6 cartes
 - Gouvernance & mesure de l'empreinte environnementale = 10 cartes
 - Environnement de travail = 8 cartes
 - Conception éco-responsable des projets = 5 cartes
- 3 fiches de contexte du numérique
- 1 modèle de calcul des points

N'hésitez pas à prendre de quoi noter au fil du déroulé du jeu.

Les 7 types de cartes actions

Ce jeu est composé de 7 types de cartes qui explorent les enjeux du Numérique Responsable :

1 - Diffusion & inclusion :



Un numérique responsable est un numérique plus inclusif, en capacité de prendre en compte les personnes éloignées du numérique, par le biais de sensibilisations et formations, les personnes en situation de handicap en

offrant une meilleure accessibilité aux données ou encore les personnes en situation de fracture numérique en leur facilitant les accès au numérique.

2 - Approvisionnement & fin de vie :



Repenser les approvisionnements et la fin de vie des terminaux d'une entreprise est un enjeu à la fois environnemental et économique. Il est devenu primordial de se questionner sur comment réduire l'empreinte

numérique et surtout l'éviter. Cela conduit à se questionner sur la mise en place ou le renforcement des pratiques telles que le prolongement de la durée de vie des terminaux, l'achat de matériel reconditionné, ou encore le recyclage des Déchets d'Équipements Électriques et Électroniques (DEEE).

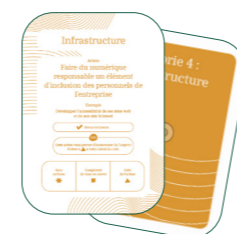
3 - Directives, réglementations et normes :



Ces dernières années, un enjeu capital est venu confronter les entreprises privées et publiques : celui du respect de la réglementation. Pour atteindre les objectifs de neutralité carbone, faire converger les pratiques, rendre le

numérique plus inclusif et respectueux de la vie privée, l'État français, appuyé par des directives européennes, s'est doté d'un arsenal réglementaire et législatif.

4 - Infrastructure :



Invisibles aux usagers, les infrastructures représentent toutefois un impact environnemental non négligeable par le nombre de serveurs, réseaux et datacentres nécessaires pour supporter les usages informatiques

d'une entreprise. Des réflexions et actions sur leur mutualisation, la mesure de leur consommation pour la rendre plus efficiente, ainsi que la rationalisation des équipements sont nécessaires pour limiter l'impact environnemental du numérique.

5 - Gouvernance & mesure de l'empreinte numérique :



Comme dans tout projet de Système d'Information, il existe un enjeu de gouvernance dans la mise en place d'une stratégie Numérique Responsable. Il convient de la formaliser, de définir les rôles des parties prenantes, d'appuyer le projet sur un sponsor

susceptible d'engager les ressources nécessaires et notamment une labellisation, d'appuyer le projet en cas de difficulté et de le réorienter si nécessaire. Cela se traduit par la mise en place d'indicateurs de mesure d'avancement et de mesure d'empreinte carbone notamment.

6 - Environnement de travail :



Le numérique n'est pas que virtuel. Il a une empreinte matérielle forte : il est nécessaire de repenser l'usage des terminaux (smartphones, ordinateurs portables et fixes, imprimantes, écrans d'ordinateur, tablettes, téléphones...) qui

représentent la plus grande part de cette matérialité et des gaz à effet de serre du numérique.

7 - Conception éco-responsable des projets :



L'écoconception des services numériques est une solution à la réduction de la consommation de ressources informatiques et énergétiques. C'est une contribution à la diminution de l'obsolescence des

équipements de l'environnement de travail ou des infrastructures de type réseau ou serveur. Il vise également la réflexion sur le décommissionnement des applicatifs et des logiciels.

Ce jeu part d'un constat :

Avec la loi « Énergie-Climat » de 2019, la France s'est engagée à baisser de 40 % ses émissions des gaz à effet de serre d'ici 2030 (par rapport aux émissions de 1990), et à atteindre la « neutralité carbone » en 2050.

Répondre à ce challenge passe, pour partie, par une réflexion sur le numérique. En effet, selon l'Arcep, le numérique représente 2,5% de l'empreinte carbone nationale. Si cette part peut sembler modeste, les prévisions doivent à minima nous questionner voire nous alerter car elles pourraient augmenter de manière exponentielle et atteindre 6% des émissions de gaz à effet de serre nationales.

Les entreprises privées et publiques doivent donc réfléchir à modifier leurs pratiques numériques vers des actions plus responsables tant sur le plan environnemental, qu'économique et social.

Mais comment faire, comment initier une démarche numérique responsable, la développer et la faire perdurer dans son entreprise ?

Une visée didactique :

L'objectif de « Cap numérique responsable » est de construire un plan d'actions court terme et un plan d'actions moyen terme d'une stratégie Numérique Responsable ; puis de transformer ces deux plans en une synthèse structurée sous la forme de trois orientations stratégiques.

Ce jeu, à visée didactique, permet aux apprenant-es de comprendre ce que peuvent être les actions concrètes et opérationnelles d'une stratégie Numérique Responsable tout en débattant des différents choix qui s'offrent à une entreprise pour la faire.

Règles et déroulé

Préambule

Cette étape est facultative et dépend du degré de connaissances et d'acculturation des apprenant-es sur les enjeux du numérique. Si les apprenant-es ont une faible connaissance, partagez les fiches contexte (rangées dans la boîte) et les leviers d'action (contenus dans le livret de facilitation). Ces informations leur permettront de comprendre rapidement les enjeux et le contexte de l'empreinte carbone du numérique en France à horizon 2020, 2030 et 2050.

Étape 1 : Choisir la situation de départ

Les apprenant-es vont choisir un type d'entreprise parmi les deux proposés, ainsi que sa maturité numérique.

- Type d'entreprise : À l'aide des 2 fiches « type d'entreprise », le groupe choisit si sa réflexion s'inscrit dans une PME/PMI ou une grande entreprise.
- Niveau de maturité : À partir des 2 fiches « niveau de maturité », le groupe choisit si leur entreprise à un niveau de maturité faible où tout reste à faire. Ou bien, si leur entreprise à un niveau de maturité moyen, car elle a déjà inscrit le Numérique Responsable dans sa stratégie sans entrer dans l'identification des actions.

Étape 2 : Identifier les actions

Lors de cette étape, les apprenant-es vont identifier les actions permettant d'engager leur entreprise dans une trajectoire de Numérique Responsable.

Pour ce faire, elles et ils doivent sélectionner 20 cartes et les organiser dans une perspective de court terme et de moyen terme en respectant les règles suivantes :

Pour le **court terme**, choisir 11 cartes :

- Diffusion & inclusion = 1 carte
- Approvisionnement & fin de vie = 2 cartes
- Directives, réglementations & normes = 1 carte
- Infrastructure = 2 cartes
- Gouvernance & mesure de l'empreinte environnementale = 2 cartes
- Environnement de travail = 2 cartes
- Conception éco-responsable des projets = 1 carte

Contraintes : les actions doivent être cohérentes entre elles et le niveau de complexité doit être réaliste pour rendre le plan à court terme faisable.

Pour le moyen terme, choisir 9 cartes :

- Diffusion & inclusion = 1 carte
- Approvisionnement & fin de vie = 1 carte
- Directives, réglementations & normes = 2 cartes
- Infrastructure = 1 carte
- Gouvernance & mesure de l'empreinte environnementale = 2 cartes
- Environnement de travail = 1 carte
- Conception éco-responsable des projets = 1 carte

Contraintes : les actions doivent être cohérentes entre elles, le niveau de complexité doit être réaliste pour rendre le plan à moyen terme faisable et les actions doivent être cohérentes avec celle choisies pour le plan court terme

Étape 3 : Mesurer la faisabilité

L'objectif est de vérifier que les actions choisies sont dans une trajectoire de faisabilité pour leur entreprise en tenant compte du gain carbone, du niveau de complexité et du coût. Pour chacune des perspectives (court terme et moyen terme), et à l'aide des cartes « calcul des points » mesurer la faisabilité de cette manière :



- Calcul du gain carbone : nombre de ♣, doit être supérieur à 10
- Calcul du niveau de complexité : nombre de ■
- Calcul du coût : nombre de ▲ en tenant compte des bonus ECO, doit être inférieur à 10

Une carte d'aide au calcul est présente dans la boîte !

Étape 4 : Regrouper en orientations

Réaliser une synthèse des actions sélectionnées en construisant une feuille de route regroupant les 20 actions en trois « orientations » explicitement nommées et décrites.

Une orientation est un regroupement d'actions dans un ensemble cohérent susceptible d'être résumé en un item et commençant par un verbe.

Exemples d'orientations :

- Structurer une gouvernance en lien avec sa stratégie RSE,
- Intégrer le Numérique Responsable (NR) dans notre culture d'entreprise,
- Faire du NR un élément d'inclusion de nos salarié-es,
- Faire du NR un élément de différenciation auprès de nos parties prenantes,
- Augmenter les performances du parc informatique en réduisant son impact carbone,
- Faire du NR un vecteur de diminution des Gaz à Effet de Serre et des déchets de notre entreprise.

Les leviers d'action

Certaines actions peuvent être des leviers pour initier, renforcer ou encore accélérer le développement d'une politique Numérique Responsable. Les études de l'Arcep, de l'Ademe, de Wavestone et de l'INR permettent de faire ressortir cinq leviers d'actions.

Levier 1 - Le parc des terminaux : Stabiliser le parc de terminaux, se donner la possibilité de décommissionner les applications, rationaliser le nombre de terminaux par usagers.

Levier 2 - La durée de vie : Prolonger la durée de vie des équipements en négociant avec les fournisseurs une durée de garantie allongée, privilégiant des équipements à fort indice de réparabilité, sensibilisant les utilisateurs à prendre soin de leurs équipements pour qu'ils durent plus longtemps, encourageant et rendant possible la réparation.

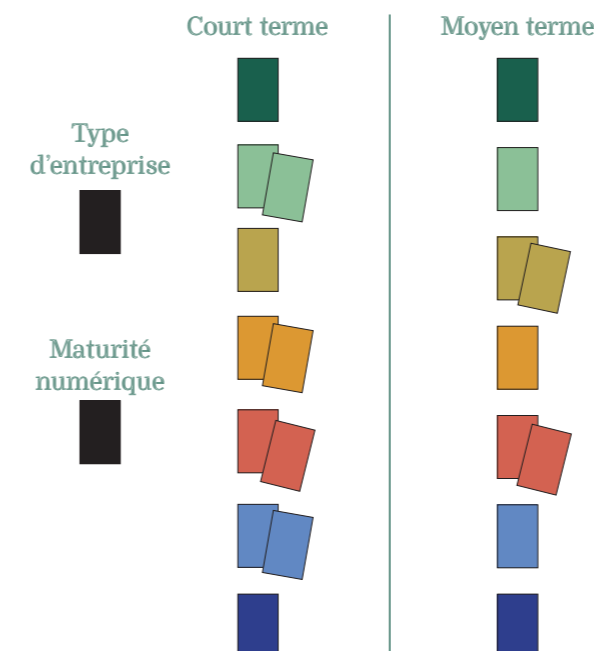
Levier 3 - La sobriété énergétique : Viser la sobriété énergétique des équipements en sensibilisant les utilisateur-ices à la consommation électrique de leurs appareils et à l'adoption des bons réflexes (mise en veille, extinction...), en écoconcevant les équipements pour qu'ils soient plus efficaces et moins consommateurs à usage équivalent.

Levier 4 - Les usages : Encourager à la sobriété des usages, sensibiliser à choisir les technologies les plus adaptées aux besoins, sensibiliser aux bonnes pratiques notamment en termes de sécurité des données.

Levier 5 - La gouvernance : Formaliser une gouvernance et construire une feuille de route du Numérique Responsable, réaliser la mesure de l'empreinte carbone de son Système d'Information, définir et mettre en œuvre un plan de sensibilisation, faire monter en compétences les différent-es acteur-ices internes de l'entreprise sur le Numérique Responsable.

Dans le cadre de ce jeu, ces leviers peuvent être proposés dans le préambule comme support de sensibilisation et de montée en compétences, ou à l'issue de l'étape 2 comme support de réflexion au regard du résultat obtenu dans le choix des actions à court terme et moyen terme.

Mise en place du jeu



Contributions

Le jeu est en libre sur le site de la Chaire Transition en actions : <https://iae.grenoble-inp.fr/fr/nos-activites-de-recherche/transition-en-actions>. Il peut être imprimé, utilisé à des fins non-commerciales et amélioré. Pour le réaliser, nous avons eu recours à ces ressources :

- « Évaluation de l'impact environnemental du numérique en France » - Étude de l'Ademe et de l'Arcep – janvier 2022
- « Évaluation de l'impact environnemental du numérique en France » - Étude de l'Ademe et de l'Arcep – mars 2023
- « Webinaire Numérique responsable » du CIRSES, septembre 2023
- Et le site de l'INR.

