



S'INFORMER

Un concept lié à l'informatique...

LA DEMATERIALISATION

Et si le numérique était avant tout **matériel** ?

Le numérique donne l'illusion d'être **immatériel** :

- des flux de données,
- des applications numériques,
- de la virtualisation...



La réalité : le numérique est implacablement matériel.

Il a besoin de machines, bâtiments, usines de fabrication d'ordinateurs, centres de données, équipes qui travaillent dans des bureaux, écrans, téléphones portables, de près de 2 millions de kilomètres de fibres, d'engins qui extraient des matières premières, de mineurs qui creusent la terre, d'usines pour traiter les minerais, de transports, de déchets...

Et cette matérialité implique **des impacts** tout au long du cycle de vie, de la conception au recyclage, de la fabrication à l'usage, depuis les matières premières jusqu'aux déchets.



impacts sociétaux : normalisation des attitudes, incidences sur la santé, inégalité d'accès, dérives sur l'exploitation des données, utilisation par les états totalitaires pour réprimer et surveiller, des femmes et des hommes (mais aussi des enfants dans des mines ou des décharges électroniques) dont les conditions de travail et de vie sont scandaleuses. Ceci n'est pas virtuel !

impacts environnementaux : terres détruites pour les matières premières, eaux souillées par les usines de traitement ou de fabrication, surfaces naturelles préemptées, biodiversité impactée et détruite par toute la chaîne de fabrication, transport, usage et fin de vie.

impact global en e-CO2 : équivalent à celui du transport aérien. En e-CO2, si le numérique était un pays, il aurait une empreinte environnementale équivalente à 2 ou 3 fois la France.

impact énergétique : environ 10 % à 15 % de l'électricité mondiale. Cela devrait encore augmenter.

Selon Benjamin Ninassi chercheur à l'Inria, Institut national de recherche en informatique et en automatique:

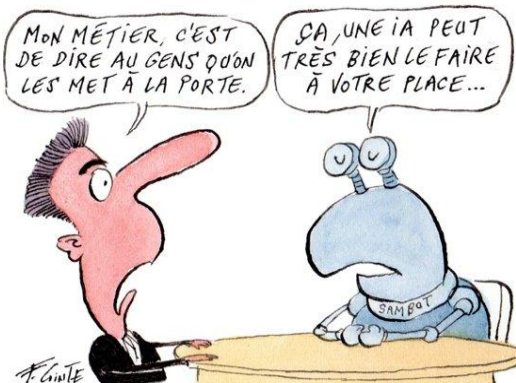
« La croissance numérique actuelle n'est pas soutenable ».

En effet cette croissance est de l'ordre de 10 % par an, ce qui augmente son impact.

La fabrication d'un ordinateur implique environ une tonne de matière première, celle d'un smartphone une à trois fois le poids moyen d'un usager. Une conversation CHATGpt, consomme en moyenne ½ litre d'eau.



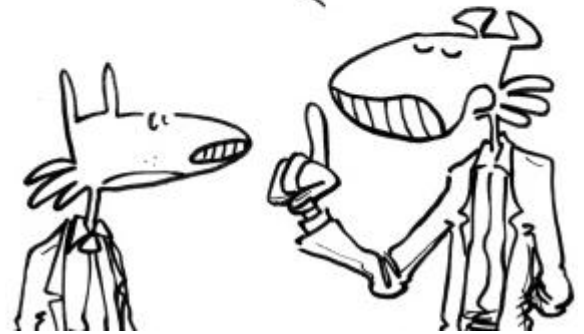
LES DANGERS DES CHATBOTS





ASCÈSE, TEMPÉRANCE ET MODÉRATION SONT LES CLÉS DU BONHEUR, DISAIT LE PHILOSOPHE.

Face à l'ébriété numérique, serait-il temps de passer à la sobriété ?



Trois principaux axes de sobriété :

- sobriété sur les matériels et équipements,
- sobriété sur les données
- sobriété sur les logiciels et les usages.

Agir sur le matériel,

4 écrans par personne sont-ils impératifs ?

Pensons-nous à réparer, recycler, agir sur les déchets

en ne jetant pas ce que nous avons, pour avoir le dernier bidule à la mode ?

Agir sur les données :

en limiter la collecte, le stockage, la taille, l'exploitation mercantile...

Pensons-nous à débarrasser nos appareils des données, photos, messages devenus inutiles ?

Agir sur les usages :

sommes-nous obligés d'obéir à la machine ?

Elle nous propose toujours un truc du style :

« ceci peut aussi vous intéresser ».
qui consomme notre temps de vie.



Savons-nous que nous nous exposons beaucoup via le numérique ?

Ne passons-nous pas, du coup, à côté de la vraie vie,

celle qui nous pousse à bouger, agir, créer, rencontrer nos semblables « en présentiel » ?

source : la collection numérique de l'Agence de mutualisation des universités et établissements d'enseignement supérieur ou de recherche et de support à l'enseignement supérieur ou à la recherche 2023

