

An aerial night photograph of a city, showing a dense grid of streets and buildings illuminated by warm, golden lights. The perspective is from a high angle, looking down on the urban landscape.

NUMERIQUE RESPONSABLE: Les enjeux



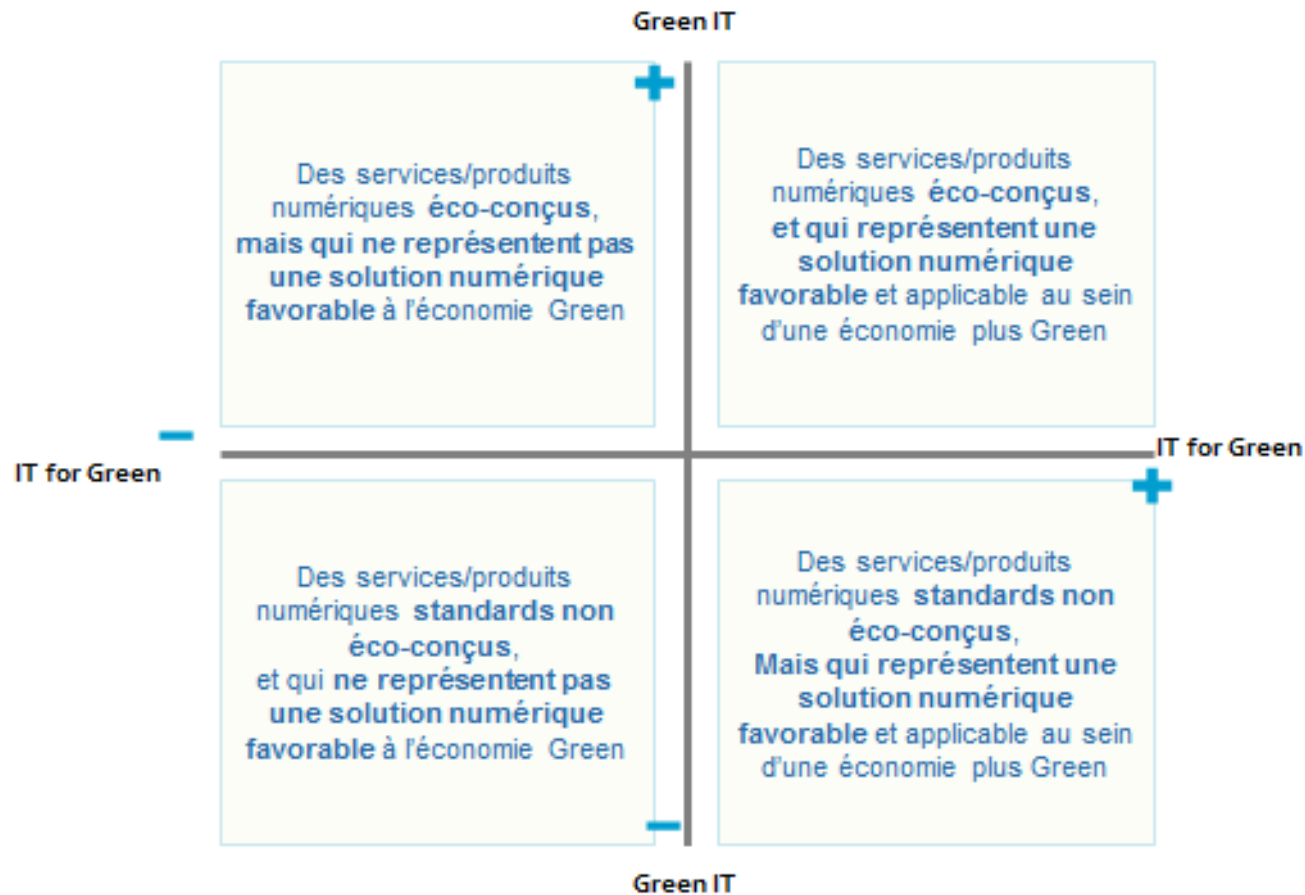
INTRODUCTION: De quoi parle-t-on?

GREEN IT:

Réduire l'empreinte environnementale du numérique (démarche RSE)

IT FOR GREEN:

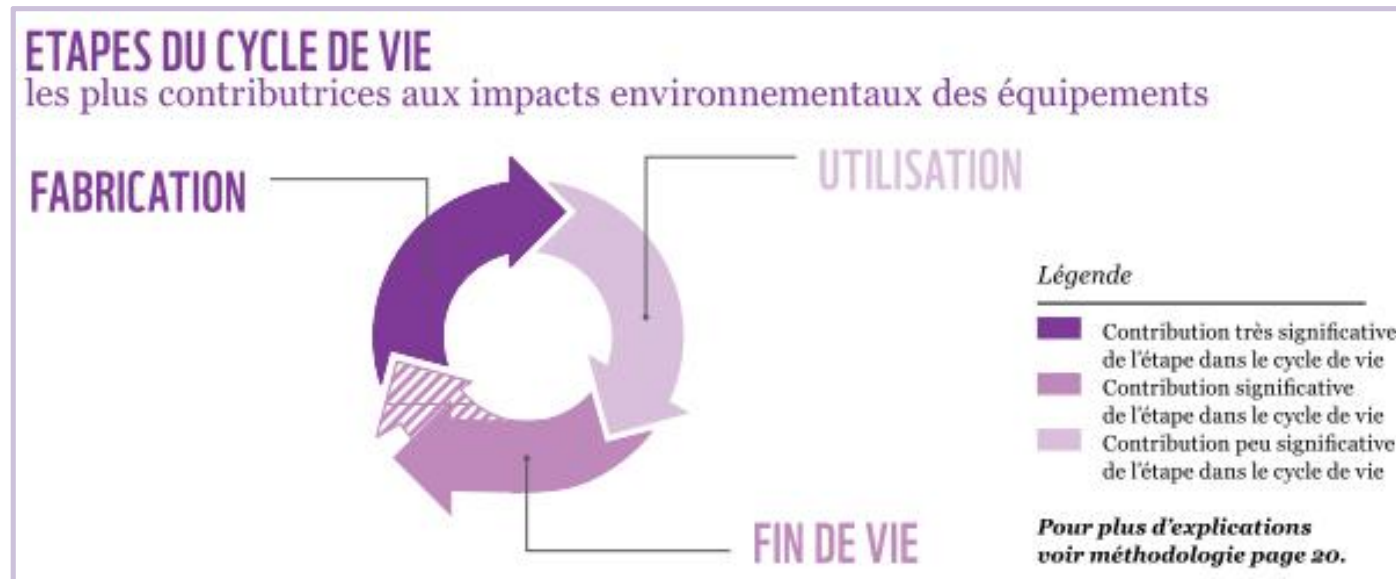
Utiliser le numérique comme levier de transformation et de sensibilisation





INTRODUCTION

Des impacts multiples sur l'ensemble du cycle de vie...




... et une croissance non soutenable des usages


- Elargissement et augmentation des usages (objets connectés, capteurs, compteurs intelligents, puces RFID, applications mobiles, multiplications des écrans, etc.)
- Durée de vie des équipements vs obsolescence programmée



INTRODUCTION

Des impacts au niveau global et local

 Emissions de GES et pollution atmosphérique (dégradation de la couche d'ozone)

 Pollutions locales par des substances toxiques
Eutrophisation des milieux aquatiques,
émissions de polluants dans l'air, les eaux, le sol

2% à 6% des émissions
mondiales de GES (autant
que l'aviation civile)

8% de la consommation
mondiales d'électricité et
une croissance estimée à
7%/an

1g de mercure pollue 1m³
de terre pendant 50 ans



INTRODUCTION

Les impacts ne se limitent pas à l'énergie et aux GES!

📍 Epuisement des ressources :
- Consommation d'eau et d'énergie
- Consommation de matières non renouvelables: métaux précieux (*or, argent, étain*) et « terres ou métaux rares » (*terbium, néodyme, yttrium, indium*)

📍 Traitement des déchets en fin de vie

📍 Et des impacts sociaux et sociétaux!
Extraction, fabrication et « recyclage » en Afrique et en Asie

16 kg de matières premières
pour fabriquer une puce de 1
gramme

100 millions de téléphones
usagés stockés chez les
particuliers

15,5% des DEEE suivent des
filiales de recyclage
réglementées au niveau
mondial



INTRODUCTION: quelles solutions?

1/ Réduire la quantité des ressources informatiques utilisées en plébiscitant:

- ⇒ Un meilleur dimensionnement des besoins dès la phase de conception et l'acte d'achat,
- ⇒ Des bonnes pratiques pour économiser l'énergie et réduire les consommables pendant la phase d'utilisation (utilisation du poste de travail, des logiciels, des impressions, etc.),
- ⇒ Le réemploi et l'insertion dans un cycle d'économie circulaire en phase de fin de vie des équipements.


2/ Allonger la durée de vie active des équipements et logiciels en accompagnant:

- ⇒ L'analyse du cycle de vie des équipements pour identifier à quelle(s) étape(s) agir en priorité,
- ⇒ La mise en avant du reconditionnement et des achats responsables,
- ⇒ La sensibilisation des utilisateurs finaux aux bonnes pratiques d'usage et d'entretien.

3/ Eco-concevoir les services numériques en incitant:

- ⇒ Une expression des besoins métier définissant le juste périmètre souhaité pour réduire la quantité de matériel nécessaire au fonctionnement du service numérique,
- ⇒ A la lutte contre l'obsolescence dite "perçue" et l'obsolescence programmée pour contribuer à l'allongement de la durée de vie des équipements conçus.



 WWF	<p>Notre raison d'être Arrêter la dégradation de l'environnement dans le monde et construire un avenir où les êtres humains pourront vivre en harmonie avec la nature.</p> <hr/> <p>www.wwf.fr</p>
---	---

© 1986 Panda Symbol WWF - World Wide Fund For nature
(Formerly World Wildlife Fund) ® "WWF" & "living planet" are WWF Registered Trademarks/
"WWF" & "Pour une planète vivante" sont des marques déposées.
WWF France, 1, carrefour de Longchamp, 75016 Paris.



www.wwf.fr



[/wwffrance](https://www.facebook.com/wwffrance)



[@wwffrance](https://twitter.com/wwffrance)