

Présentation du jeu PhoneImpact



Joueur-euses: 3 à 5



Âge : Dès 14 ans



Durée : 40min



Information

Le jeu est adaptable à un public plus jeune que 14 ans, à condition qu'un accompagnement pédagogique renforcé soit prévu.

Dans la ville de TechCity, vous incarnez un-e fabricant-e de smartphones. Alors que la compétition fait rage pour produire les téléphones portables les plus innovants, une question cruciale émerge : l'impact environnemental de la production de ces appareils.

Au fil des tours de jeu et des événements, vous découvrirez la diversité des métaux présents dans les smartphones, les grandes étapes de l'extraction minière et ses impacts environnementaux et sociaux.

Vous devrez faire des choix stratégiques en tenant compte des contraintes environnementales et économiques ! Attention, chaque choix aura des conséquences...

Le temps est venu de construire un avenir plus durable. Êtes-vous prêt-e à relever ce défi de taille ? Le destin de TechCity est entre vos mains.

I - But du jeu

Le but du jeu est de gagner le maximum de points en fabriquant des composants de votre smartphone avant la fin de la partie. Pour cela, vous devez acquérir les ressources nécessaires à leur fabrication chez les 3 fournisseurs proposés.

Mais attention à ne pas trop polluer !



II - Qu'est-ce qu'un jeu sérieux ?

S'appuyant sur la définition du jeu proposée par Gilles Brougère, "une activité régie par des règles, où la liberté d'action et la prise de décision jouent un rôle central dans l'engagement des participant-es", le jeu sérieux (ou serious game) va bien au-delà du simple divertissement. Il

transforme une activité ludique en un outil d'apprentissage ou de sensibilisation, encourageant l'expérimentation et l'interaction dans un cadre sécurisé. Grâce à des mécanismes ludiques, il stimule l'intérêt et favorise une immersion totale, tout en intégrant des objectifs pédagogiques.

Pour répondre précisément aux besoins des apprenant·es ou des utilisateur·rices, le jeu sérieux adapte sa conception et ses mécaniques pour :

- transmettre des connaissances théoriques,
- développer des compétences pratiques,
- sensibiliser à des enjeux sociaux.

En combinant plaisir et apprentissage, il permet aux participant·es d'explorer, de tester, voire d'échouer, sans crainte de conséquences réelles, tout en capitalisant sur ces expériences pour progresser.


III - Objectifs pédagogiques

Ce jeu sérieux vise à découvrir la diversité des métaux utilisés pour fabriquer un smartphone et prendre conscience des impacts environnementaux et sociaux liés à leur extraction.

À la fin de la partie, les joueur·euses seront capables de :

- Identifier les différents types de métaux nécessaires à la fabrication d'un smartphone
- Lister les grandes étapes de la production des métaux
- Décrire les principaux impacts environnementaux et sociaux liés à l'extraction minière
- Savoir que l'industrie minière et ses conséquences sont présentes dans le monde entier
- Prendre conscience que les pollutions des un·es impactent les autres, aussi bien au présent que pour les générations futures
- Comprendre la diversité des pratiques de minage et de leurs conséquences environnementales et sociales
- Prendre conscience des grandes tendances de l'industrie minière (baisse des teneurs, tensions géopolitiques, croissance des besoins...)
- Identifier et analyser différentes pistes d'action pour limiter les impacts environnementaux liés à l'extraction des métaux (recyclage, réglementation...)

À la fin du debrief, les participant·es seront capables de remettre en perspective ces impacts par rapport aux impacts environnementaux du numérique.

 Pour info

Ce jeu s'inscrit dans un parcours pédagogique :

- [Mooc "Impacts environnementaux du numérique"](#)
- [ePoc "Smartphone et planète"](#)

Les contenus théoriques sur les impacts liés à l'extraction minière ont été rédigés par des expert-es scientifiques qui ont testé le jeu à des moments différents et ont permis de faire évoluer certaines règles. Ils nous ont aussi accompagnés pour le contenu des kakémonos présentés lors du [brief](#) et du [debrief](#) du jeu.