



**TECHNOLOGIE
LIBRE DE
CONFLICT**

FICHE 12



WALIKALE UN JEU VIDÉO SUR LA CONSOMMATION RESPONSABLE

www.walikale.org est un outil pédagogique créé par ALBOAN dans le cadre de la campagne Technologie non conflictuelle et autres ressources éducatives et audiovisuelles disponibles dans www.technoliberaldeconflicto.org.

Dans nos appareils électroniques, il y a une infinité de minéraux et de matières premières, dont ce qu'on appelle "minéraux en conflit", c'est-à-dire le tantale, le tungstène, l'étain (connu sous le nom de 3Ts) et l'or, qui proviennent de l'est de la République démocratique du Congo et de la région des Grands Lacs.

En avançant avec le voyage que ces appareils font jusqu'à la phase de consommation, où ils finissent dans nos poches, nous observons que dans d'autres lieux géographiques (comme l'Asie) les chaînes d'approvisionnement dont les fabricants appareils technologiques se nourrissent, génèrent des inégalités et de l'exploitation par le travail.

A la fin de la durée de vie des appareils électroniques, on arrive à la phase d'élimination, au cours de laquelle de nombreux déchets électroniques ils retournent dans certaines régions d'Afrique et d'Asie, créant des décharges à grande échelle où la population locale vit dans des conditions de plus grande précarité.

Grâce à www.walikale.org, un jeu gratuit développé par Flying Dodos et ALBOAN et grâce à la collaboration de la mairie de Bilbao pour le développement de cette fiche éducative, le jeu vise à susciter la réflexion chez les jeunes autour de ces questions:

- Quel est le cycle de vie d'un téléphone portable?
- Dans quelles conditions humaines et professionnelles la technologie est-elle produite?
- Quelle est la face cachée de la fabrication des appareils électroniques?
- Quel est l'impact différencié des différentes violations des droits de l'homme sur la vie des femmes impliquées dans les chaînes d'approvisionnement des appareils technologiques?

A travers un voyage guidé à travers le monde, nous rencontrerons différents personnages impliqués dans la fabrication d'un téléphone portable fictif, le "Fakephone 6". Dialoguer avec les personnages, et les aider. En surmontant les différents mini-jeux, nous devons mettre fin au complexe. Des mines de la République démocratique du Congo jusqu'à la fin de leur. Cycle de vie, dans les décharges électroniques.

Ainsi, face à un modèle de consommation compulsif, le jeu propose des modes de consommation plus durables, dans lesquelles utilisateurs deviennent des sujets sensibilisés au coût humain et environnemental de la production de chaque nouveau dispositif. Les principales caractéristiques du jeu sont :

Destiné aux personnes de 11 à 14 ans, avec une esthétique `cartoon qui rend le jeu plus attrayant pour cette tranche d'âge. Toutefois, il peut-être utilisé par des personnes tout âge qui n'a pas informations préalables sur le thème.

Il sert d'outil pour développer l'empathie envers des conditions de vie des populations de l'est du Congo. Comme un sentiment clé pour son identification, il se fait appel au sentiment d'impuissance engendrée par sa situation.

Favorise la réflexion en première personne autour du défi qu'il représente modifier les différentes réalités montrées tout au long du développement du jeu.

Le jeu a une durée approximative de 50 minutes. Idéal pour jouer en classe, et dans une session ultérieure pouvoir réfléchir sur les différents aspects vus tout au long du jeu.

C'est un jeu en ligne Html5, dont il est accessible de tous types d'ordinateurs et terminaux mobiles sans besoin de téléchargements et de plugs externes.

Composé de différents mini-jeux, pour qu'il ne soit pas fait répétitif et avec un niveau de difficulté n'équilibré, de sorte que si il représente un défi le compléter, permette le terminer dans le temps estimé.

Disponible en langue espagnole et basque.

Dispose d'un système de points de contrôle, de sorte qu'il n'est pas nécessaire, terminer le jeu dans un seule session, en mesure de continuer plus tard d'où il a été laissé.

Concentré sur l'identification et la fourniture compte des inégalités par sexe spécifique qui sont donnés longueur de toute la chaîne de approvisionnement.

Des actions concrètes sont proposées pour l' action auprès des groupes de jeunes pour avoir une incidence sur les différentes réalités que le jeu raconte.

* Uniquement disponible en espagnol et euskara

** Voir la fiche éducative "Definiendo minerales en conflicto"

Un projet de :

Pour une :

Collaborateurs :



ALBOAN
ONG - Jesuita - Fundazioa
www.alboan.org



**TECHNOLOGIE
LIBRE DE
CONFLICT**

www.technoliberaldeconflicto.org

