

DEBRANCHER

Mettre son portable en mode avion la nuit

2

- Consommation d'énergie réduite
- Durée de vie de la batterie prolongée
- L'effet cumulé de millions d'utilisateurs pourrait avoir un impact positif non négligeable sur la consommation énergétique

RECHARGER

Recharger complètement un smartphone

3

- La recharge annuelle d'un smartphone équivaut à un trajet de 2 259 km en voiture en termes d'impact carbone.
- Sur une année, le coût de recharge peut atteindre environ 50€ par appareil.
- Environ 10 kg de CO₂ sur la durée de vie de l'appareil

CHERCHER

Faire une recherche sur un moteur de recherche

4

- 0,382 g CO₂
- Les datacenters qui hébergent les moteurs de recherche nécessitent beaucoup de ressources (eau, matériaux, etc.) pour leur fonctionnement et leur refroidissement.

STOCKER

Stocker des photos dans le cloud

5

- Une photo de 4 Mo stockée dans le cloud génère environ 4,68 g de CO₂ par an.
- En moyenne, un Européen prend 1 825 photos par an, ce qui équivaut à 8,541 kg de CO₂ pour leur stockage cloud annuel.
- L'impact du stockage de 1 825 photos dans le cloud est comparable à un trajet de 2 900 km en TGV en terme d'émissions de CO₂

SCROLLER

Utiliser une appli mobile pendant une heure

6

- Entre 10 et 50g de CO₂
- L'utilisation des réseaux sociaux est estimée à 280 g de CO₂ par jour, soit l'équivalent de 2,5 km en voiture
- Les applications mobiles seraient responsables d'environ 6% des émissions totales de CO₂ du numérique

REGARDER

Regarder un épisode de série en streaming

7

- 60% des flux de données sur internet
- 1h de streaming équivaut à 100g de CO₂
- 20% des émissions de gaz à effet de serre du numérique
- 1h de streaming par jour pendant 1 an sur TV 4K correspond à la production de 25 kg de CO₂ (équivalent à 116 km en voiture)

JOUER

1h de jeu vidéo

8

- Selon une étude de l'université de Chicago, une heure de jeu en ligne génère en moyenne 1,5 à 3 kg de CO₂.
- Comparable à l'utilisation d'un réfrigérateur
- L'impact dépend du matériel (PC, console), des serveurs qui hébergent les jeux et les joueurs et du réseau (transmission de données via Internet)

REDIGER

Faire rédiger un article de 100 mots par une IA générative

9

- 0,382 gramme de CO₂
- Une requête sur ChatGPT-3 ou consomme autour de 4 Wh, soit la consommation d'une ampoule LED pendant 15 minutes
- 1,5L d'eau
- La phase d'entraînement de ChatGPT-3 aurait nécessité 1,29 GWh (soit la consommation électrique annuelle moyenne de près de 600 Français)

GÉNÉRER

Faire créer une image par une IA générative

10

- Peut atteindre plusieurs kg de CO₂
- La génération d'images serait quant à elle 60 fois plus gourmande en énergie que la génération de texte.
- Équivaut à une recharge de smartphone

RECYCLER

Acheter un smartphone reconditionné tous les 3 ans

11

- 9 kg de CO₂ sur 3 ans
- Un smartphone consomme en moyenne 136 kWh pour être produit, contre seulement 4 à 5 kWh par an pour fonctionner.

ACHETER

Acheter un nouveau smartphone tous les ans

12

- Fabrication :
 - 85 kg de CO₂
 - 200 kg de matières premières
 - 83 m³d'eau
 - 4 fois le tour de la planète avant d'arriver dans nos poches.
- Consommation d'électricité > à celle d'un réfrigérateur (5 kWh/an)

ECOJO

Numérique responsable