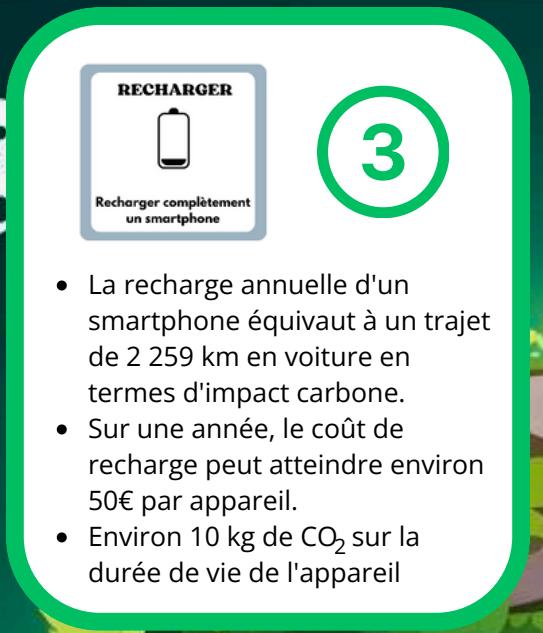


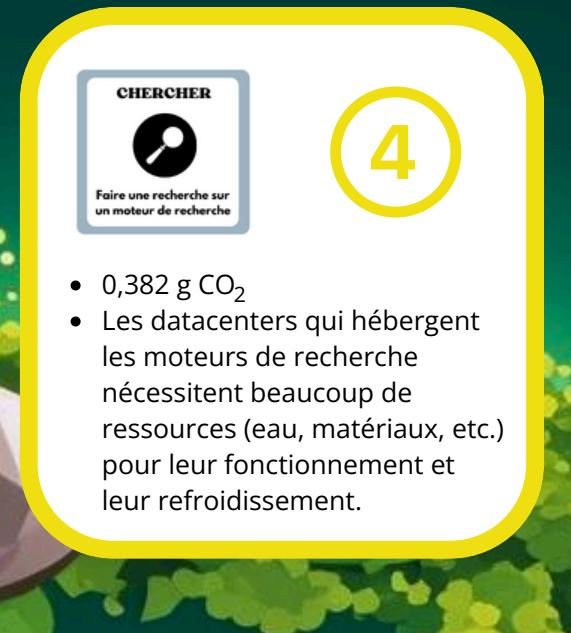
2

- 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



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 CO<sub>2</sub> sur la durée de vie de l'appareil



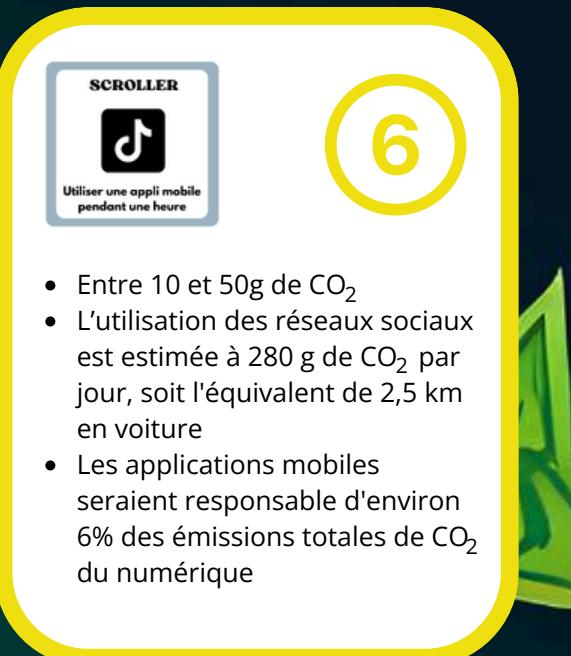
4

- 0,382 g CO<sub>2</sub>
- Les datacenters qui hébergent les moteurs de recherche nécessitent beaucoup de ressources (eau, matériaux, etc.) pour leur fonctionnement et leur refroidissement.



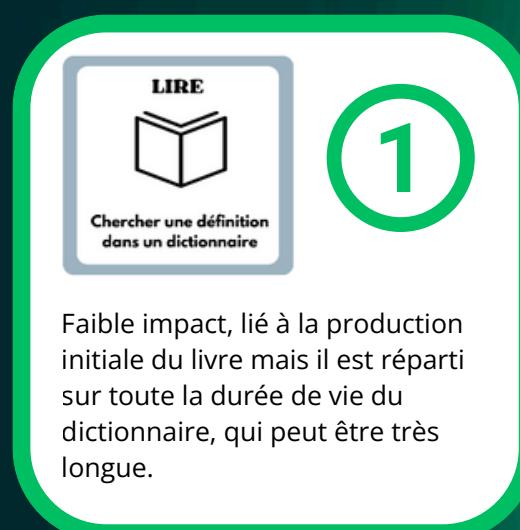
5

- Une photo de 4 Mo stockée dans le cloud génère environ 4,68 g de CO<sub>2</sub> par an.
- En moyenne, un Européen prend 1 825 photos par an, ce qui équivaut à 8,541 kg de CO<sub>2</sub> 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 CO<sub>2</sub>



6

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

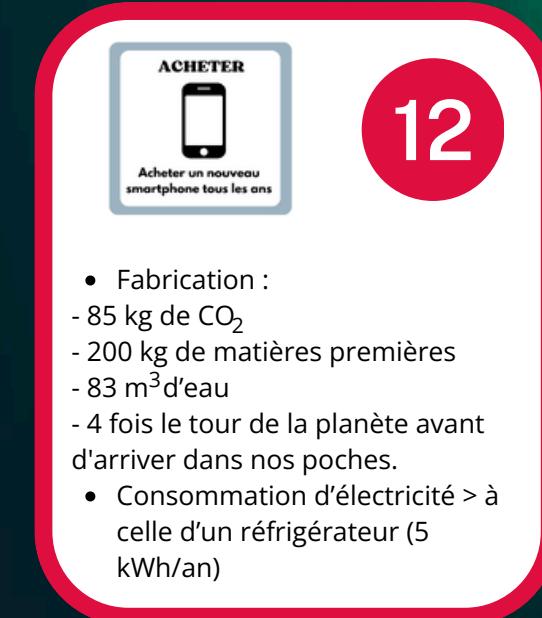


1

Faible impact, lié à la production initiale du livre mais il est réparti sur toute la durée de vie du dictionnaire, qui peut être très longue.

# ECOJO

## Numérique responsable



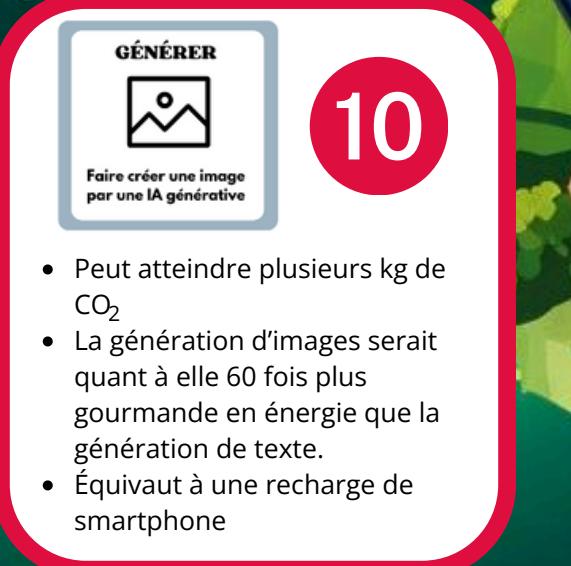
12

- Fabrication : - 85 kg de CO<sub>2</sub>
- 200 kg de matières premières
- 83 m<sup>3</sup>d'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)



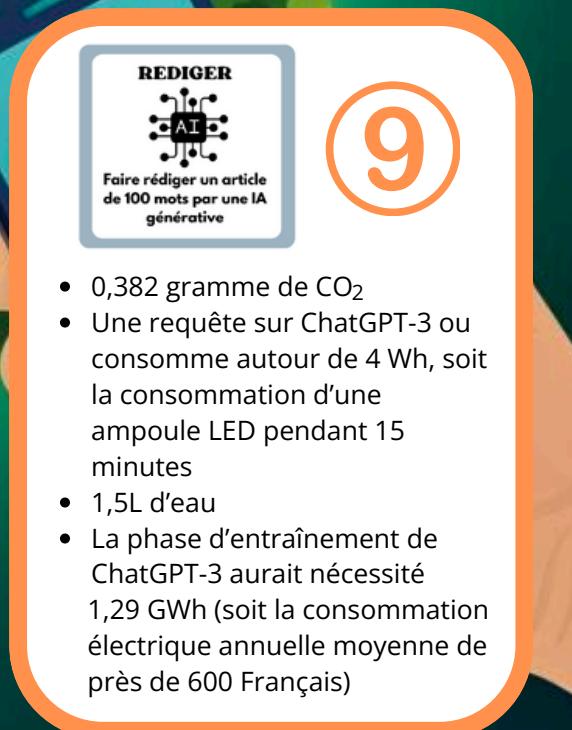
11

- 9 kg de CO<sub>2</sub> sur 3 ans
- Un smartphone consomme en moyenne 136 kWh pour être produit, contre seulement 4 à 5 kWh par an pour fonctionner.



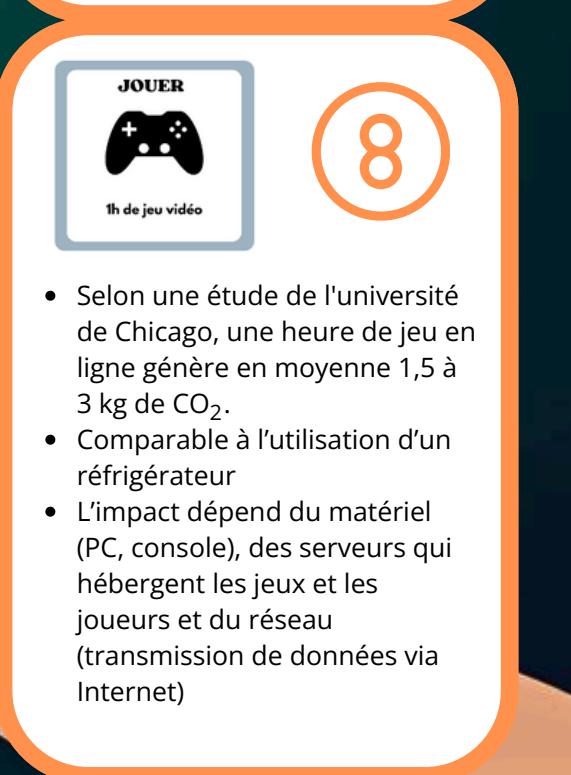
10

- Peut atteindre plusieurs kg de CO<sub>2</sub>
- 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



9

- 0,382 gramme de CO<sub>2</sub>
- 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)



8

- Selon une étude de l'université de Chicago, une heure de jeu en ligne génère en moyenne 1,5 à 3 kg de CO<sub>2</sub>.
- 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)