



Eco CO₂ réalise le bilan carbone du jeu



1. Qu'est-ce qu'un bilan carbone ?

Dans un contexte général de changement climatique, l'ADEME encourage les entreprises à réaliser leur Bilan Carbone®, pour évaluer les émissions de gaz à effet de serre engendrées par leur activité. Le Bilan Carbone® de l'ADEME est une méthode de calcul des émissions de gaz à effet de serre rapportées en équivalent carbone ou équivalent CO₂ d'une activité industrielle ou administrative.

La méthode consiste à :

- définir le périmètre de l'étude ;
- lister les postes émetteurs ;
- évaluer leurs émissions respectives ;
- proposer des pistes de réduction de ces émissions.



BILAN CARBONE®

Plus d'informations sur le site de l'ADEME : <http://www.ademe.fr/bilan-carbone/>

2. Pourquoi Eco CO₂ réalise le bilan carbone du jeu T'es au courant ?

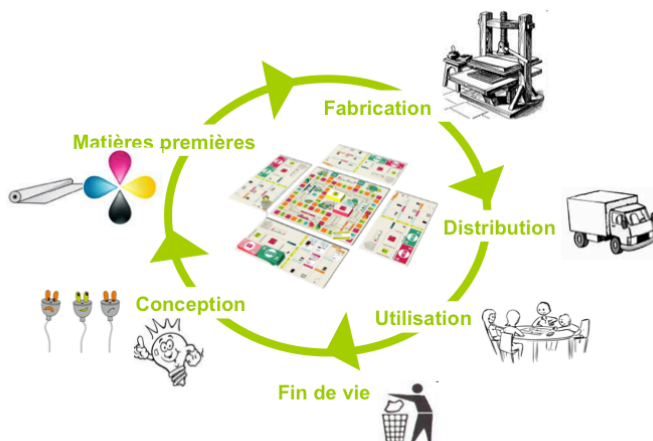
Le jeu T'es au courant ? développé par Eco CO₂ est un jeu éducatif sur la maîtrise de l'énergie. C'est le **premier jeu de société éco-conçu** pour apprendre à faire des économies d'énergie. Il allie stratégie (comme le Monopoly) et connaissance (Trivial Pursuit). Ce jeu permet à chacun de simuler de manière ludique la consommation d'énergie d'un logement, tout en découvrant les gestes qui génèrent des économies d'énergie. Pour évaluer le caractère responsable du jeu, Eco CO₂ a décidé de réaliser son bilan carbone, en le comparant à une fabrication du même jeu avec des matériaux plastiques.

3. Quel est le périmètre du bilan carbone du jeu T'es au courant ?

Le périmètre étudié comprend les phases suivantes :

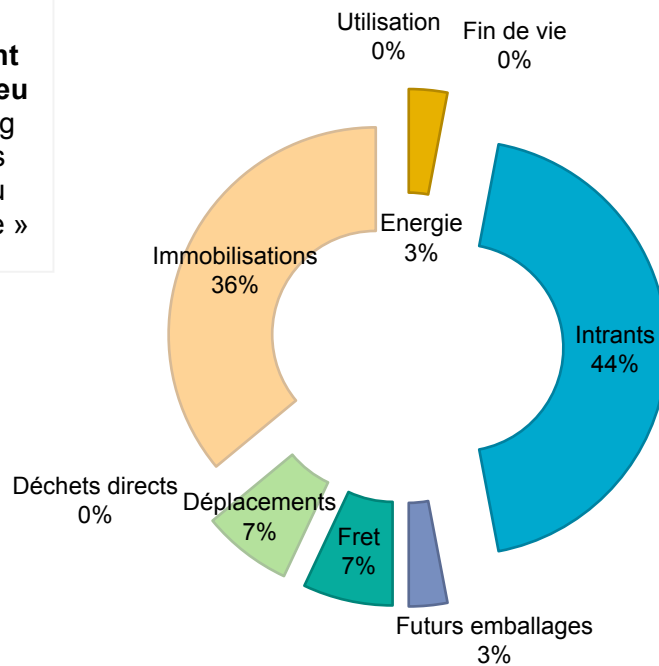
- Conception/prototype (EcoCO₂) ;
- Fabrication du jeu (CartaMundi – Belgique et Italie) ;
- Distribution du jeu (2B logistic – Grenoble) ;
- Utilisation du jeu (familles, entreprises, collectivités) ;
- Fin de vie du jeu.

Le Bilan Carbone® du jeu T'es au courant® a été réalisé pour la fabrication des 2000 premiers exemplaires. La version utilisée du Bilan Carbone® est la V6.1 - site et multisite.



4. Quel est le résultat du Bilan Carbone® du jeu T'es au courant® ?

6 kg équivalent CO2 par jeu
... soit 2kg en moins qu'un jeu « plastique »



Un impact des immobilisations à relativiser

Les immobilisations sont réparties de manière équitable entre l'informatique et l'infrastructure (bâtiment). Ce poste est relativement important car il s'agit d'une phase de conception où seulement 2000 jeux ont été produits. Dans une phase de fabrication, où on estime la production à 15 000 jeux, la part du poste d'immobilisations serait fortement réduite.

Une forte réduction de l'impact des intrants grâce à des matériaux écologiques

Dans le poste d'intrants, on trouve les matériaux utilisés durant la phase de conception et de fabrication du jeu, ainsi que les repas pris durant la phase de conception du jeu. Le principal poste est celui des **matériaux utilisés** pour la fabrication (**papiers, cartons et agro-matériaux**). Le choix a été de privilégier les matériaux écologiques : cartons recyclables, CMYK végétal, vernis eau, bois (pour les pions et le dé).

Avec l'utilisation de matériaux plastiques pour la fabrication du jeu, le poste d'intrants augmenterait fortement (58%) ce qui conduirait à un bilan carbone de 8kg par jeu.

5. Quels sont les axes d'amélioration ?

Même si le bilan carbone peut être jugé satisfaisant, deux axes d'amélioration sont envisagés : l'emballage et le fret.

Emballage

Il serait possible de remplacer l'utilisation cellophane Natureflex pour emballer les jeux de carte, par un anneau en papier kraft.

Fret

Pour le fret entre les 2 sites de fabrication de Cartamundi, on pourrait privilégier un affréteur pratiquant l'intermodalité.

Avantage : Diminution des émissions grâce au transport en train.

Inconvénient : ruptures de charges (au moins 3) qui correspondent aux passages frontaliers.