

## **Dossier - Découverte de l'environnement économique et écologique**

### **SAE Module 1.06 - BUT INFORMATIQUE S1**

#### **Sujet 1: Empreintes numériques**

Camélia ANTOINE - Sophie DONG - Pauline VU - Léona DUPONT

Université Sorbonne Paris Nord - IUT de Villetaneuse

Enseignante : Claire TOURE

Date : 6 Décembre 2022

**ENTREPRISE : UBISOFT**



## **SOMMAIRE:**

- **Introduction**
- **Description de l'entreprise Ubisoft**
- **Son empreinte écologique**
- **Comment réduire cette empreinte numérique ?**
- **Conclusion**

L'accélération du réchauffement climatique est un phénomène urgent et devient une des premières préoccupations des entreprises, notamment pour leur image mais aussi pour la planète. En effet, l'empreinte écologique concerne l'impact produit par les humains et leurs activités, donc concerne au même titre les entreprises. L'industrie du jeu vidéo étant particulièrement polluante, notamment avec l'entrée du cloud gaming.

Quelle est l'empreinte écologique de l'entreprise Ubisoft en tant que société du numérique ? Nous nous interrogerons sur l'empreinte écologique de cette société en trois parties avec d'abord, la description de l'entreprise, ensuite nous constaterons et nous nous questionnerons sur leur empreinte écologique, et enfin nous verrons les solutions pouvant être, ou déjà mises en place dans le but de réduire l'empreinte numérique et écologique d'Ubisoft.

- **Description de Ubisoft**

Ubisoft a été fondé en 1986 pour pouvoir créer des jeux vidéo dans le monde entier. Ce sont les frères Guillemot qui sont à l'origine de cette industrie, la créativité de la société est son point clé. Ils ont réussi à passer d'une entreprise familiale à une entreprise mondiale en seulement quelques années. L'innovation est la base d'Ubisoft, ils sont constamment en train de créer de nouvelles choses pour offrir la meilleure expérience de jeux que l'on puisse avoir et découvrir pleins d'univers. Ils accueillent des collaborateurs venant du monde entier pour créer "des jeux inoubliables et mettre en place des idées initialement impossibles". Ils possèdent plus de 59 studios et plus de 21 000 employés dans le monde. Ils restent très attachés à leur indépendance en tant que créateur et d'éditeur de jeu. Ils se battent pour défendre leurs valeurs de créativité et d'ouverture à l'inconnu. C'est aussi leur liberté qui est essentielle à leur succès. Leur immense communauté est très importante pour le développement. Ils s'efforcent de nous accompagner à la recherche de nouvelles technologies, mis à part leur détermination et leur création de jeux, ils sont affirmés à réduire leur impact sur l'environnement et à protéger la planète.

Leur secteur est constamment en train de se développer, ils sont là pour apporter le maximum de divertissement et de nouveautés, pour plaire aux joueurs du monde entier sans jamais être lassé. Leur devise est de créer des divertissements variés permettant de faire évoluer les plaisirs du joueur mais tout en gardant un œil sur l'impact environnemental. Ubisoft n'est pas seulement dans les jeux vidéos, mais s'intéresse également au cinéma, à la télévision, aux bandes dessinées. Ils essayent de toucher à pleins de domaines, pour diversifier au maximum ses spectateurs, et ne pas rentrer dans un seul style et justement être ouvert à tous types de cadres.

Chaque année, ils essayent de réduire leur impact sur l'environnement. Par exemple, en 1 an ils ont réussi à réduire de 10 kilotonnes. Avec pour objectif de réduire de plus de 10,8% leur empreinte carbone d'ici 2024.

- **Présentation de l'empreinte écologique de Ubisoft**

L'empreinte écologique est un outil de mesure qui nous permet de calculer en pourcentage, une estimation de la quantité de ressources naturelles nécessaire à la consommation ou alors à la production d'un bien ou service. De plus cette méthode permet aussi de calculer l'absorption des déchets produits par une personne ou entreprise durant une année.

Les activités d'Ubisoft sont, comme pour les autres grandes entreprises du jeu vidéo, polluantes. Nous avons tout d'abord les activités les plus polluantes avec les bâtiments qui ont une empreinte carbone de 15%. En effet, les espaces de travail de l'entreprise ne sont pas entièrement optimisés pour la consommation d'énergie. C'est pourquoi ce pourcentage est élevé. Les data centers, avec une empreinte carbone de 11%, sont réputés pour être polluant puisqu'ils fonctionnent 24h/24 et sont alimentés grâce aux énergies fossiles (charbon, gaz). Étant en activité sans arrêt, ces appareils chauffent fortement et nécessitent donc souvent de l'eau pour les refroidir. Enfin l'achat des matières premières (58%) est l'activité qui émet le plus d'émissions puisque c'est une nécessité pour la fabrication des jeux vidéo physiques.

Les voyages d'affaires possèdent une empreinte carbone de 1% car les déplacements professionnels internationaux requiert l'utilisation d'avions qui polluent à long terme. En plus des voyages d'affaires, nous avons les déplacements et visites (4%) qui nécessitent cette fois-ci l'utilisation de voitures ou de trains pour se déplacer.

Ubisoft est tout d'abord connu pour être une entreprise numérique, c'est pourquoi les matériaux informatiques sont primordiaux au sein de la firme même si cela représente 5% de l'empreinte carbone de l'entreprise. Les composants d'un appareil informatique passent par plusieurs phases de production pour enfin être assemblés et obtenir le produit final. Afin de proposer des jeux à sa clientèle Ubisoft passe par la fabrication à la chaîne dans des usines qui impacte l'environnement de différentes manières est possède une empreinte carbone égale à 5% (manufacturing).

Quant aux FRET (Fluorescence Resonance Energy Transfer), ils représentent 1% de l'empreinte carbone. Pour pouvoir exporter ses jeux à l'étranger, l'entreprise a pour obligation de payer le prix du transport des marchandises qui se font par voie maritime ou aérienne.

- **Comment réduire cette empreinte écologique ?**

“Le constat scientifique est sans appel : tous les acteurs de la société doivent réduire leurs émissions de gaz à effet de serre pour limiter le réchauffement de la planète à 1,5 degré Celsius.”

C'est pourquoi Ubisoft, très soucieux de leur empreinte écologique à déjà mis en place plusieurs initiatives. Ces nouvelles initiatives commencent par la fondation de la *Playing for the planet Alliance* avec d'autres leaders du jeu vidéo en 2019. Les 21 signataires (dont Sony Interactive Entertainment, Microsoft, etc.) de cette Alliance totalisent une audience de presque 1 milliard de joueurs dans le monde et a pour mission d'inspirer les

communautés, changer l'industrie, décarboner leurs plateformes. Ils doivent tout simplement promouvoir, protéger et jouer pour la planète.

En 2020, le géant du jeu vidéo s'engage à contribuer à la "neutralité carbone mondiale avec une démarche à long terme visant à réduire [leur] empreinte carbone et d'encourager [leurs] parties prenantes à agir pour la planète". C'est le programme *vert Play Green*. Ubisoft a aussi pour objectif à court terme de réduire leur empreinte carbone de 10.8% par employés (soit 9,5 t eq CO<sub>2</sub>) d'ici 2024 (par rapport à 2019). Les initiatives prises pour atteindre cet objectif sont que l'entreprise souhaite maintenir un niveau faible de déplacements internationaux (même si cela ne représentait que 1% de son empreinte carbone en 2021) et atteindre 100% d'électricité d'origine renouvelable dans ses bâtiments et bases de données.

Il est tout de même possible d'émettre une critique sur la deuxième initiative car les data centers (centre des données) sont très polluants. En effet, ils émettent beaucoup de CO<sub>2</sub>. Ils veulent aussi optimiser la consommation énergétique, améliorer la gestion de leur équipement informatique, viser 0 plastique à usage unique dans l'ensemble des espaces de travail et produire des jeux dans une version numérique pour éviter tout matériel utilisé pour une version physique du jeu. Mais cette dernière décision pose problème vis-à-vis de la propriété privée. Il est aussi intéressant de préciser que la fabrication des équipements contribue moins à l'émission de gaz à effet de serre que leur utilisation. À partir de 2010, ils avaient déjà créé des notices numériques et utilisé des boîtiers recyclés. Ubisoft souhaite aussi agir dans leurs jeux. Ils s'engagent à y intégrer des thèmes écologiques afin de susciter l'empathie des joueurs et joueuses envers la nature en les plongeant dans des univers magnifiques où ils apprendront la coopération et comment résoudre différentes problématiques.

Enfin, Ubisoft veut intégrer dans leurs jeux vidéo des événements spéciaux ayant pour but de marquer les joueurs sur le sujet écologique (comme des feux de forêt ou encore la disparition du soleil dans un monde pollué et irrespirable).

Ainsi, l'empreinte écologique de Ubisoft, en tant qu'entreprise du numérique, reste conséquente par rapport à leurs activités. En effet, l'usage de matières premières pour la fabrication de leurs jeux, la consommation d'énergie requise pour alimenter les locaux de l'entreprise et leur équipement, produisent un impact écologique.

Le géant du jeu vidéo reste cependant très impliqué dans la cause écologique. Effectivement, leur objectif à court terme est de réduire leur empreinte carbone de 10.8% par employés d'ici 2024. Ils vont pour cela se concentrer sur quatre opérations: la transition vers les énergies renouvelables, l'efficacité, la sobriété et évoluer vers des alternatives à faible émission de carbone.

De ce fait, au vu de leurs objectifs sur leur empreinte carbone, vont-ils sortir un jeu vidéo qui sera centré sur l'environnement ?

## Références

- Futura sciences. (n.d.). *Définition | Empreinte écologique | Futura Planète*. Futura Sciences. Retrieved December 5, 2022, from <https://www.futura-sciences.com/planete/definitions/developpement-durable-empreinte-ecologique-2585/>
- Greenit.fr. (2010, May 3). *Ubisoft : notices numériques et boîtiers recyclés*. Green IT. Retrieved December 5, 2022, from <https://www.greenit.fr/2010/05/03/ubisoft-notices-numeriques-et-boitiers-recycles/>
- Jeuxonline. (2019, Septembre 23). *Playing for the Planet Alliance : l'industrie du jeu s'engage pour le climat*. JeuxOnLine. Retrieved December 5, 2022, from <https://www.jeuxonline.info/actualite/56893/playing-for-the-planet-alliance-industrie-jeu-engage-climat>
- LA REDACTION. (2012, October 29). *Losing Paradise*. YouTube. Retrieved December 5, 2022, from <https://www.geo.fr/environnement/quest-ce-que-lempreinte-ecologique-et-comment-la-calculer-1937>
- Roche, S. (2022, July 30). *Dossier : L'impact environnemental du jeu vidéo*. PlayStation Inside. Retrieved December 5, 2022, from <https://playstationinside.fr/dossier-l-impact-environnemental-du-jeu-video>
- 20minutes avec Agence. (2022, July 4). *Ubisoft va provoquer un incendie de forêt dans un jeu pour sensibiliser au dérèglement climatique*. 20 Minutes. Retrieved December 5, 2022, from <https://www.20minutes.fr/planete/3320319-20220704-ubisoft-va-provoquer-incendie-foret-jeu-sensibiliser-dereglement-climatique>
- Ubisoft. (n.d.). *Environnement*. Ubisoft. Retrieved December 5, 2022, from <https://www.ubisoft.com/fr-fr/company/social-impact/environnement>
- Ubisoft. (n.d.). *Notre Histoire*. Ubisoft. Retrieved 12 05, 2022, from <https://www.ubisoft.com/fr-fr/company/about-us/our-story>
- Ubisoft France. (2012, October 29). *Play Green : Ubisoft s'engage pour la neutralité carbone mondiale*. YouTube. Retrieved December 5, 2022, from <https://www.youtube.com/watch?v=K08qREsD22c&t=2s>
- WWF. (n.d.). *Qu'est ce que l'empreinte écologique?* WWF. Retrieved December 5, 2022, from [https://wwf.panda.org/fr/wwf\\_action\\_themes/modes\\_de\\_vie\\_durable/empreinte\\_ecologique/](https://wwf.panda.org/fr/wwf_action_themes/modes_de_vie_durable/empreinte_ecologique/)