



Nintendo®



Comment l'entreprise Nintendo a-t-elle réussi à réduire son empreinte numérique ?

---

Membre du groupe :

Ramasamy Sanjai  
Piratheepan Hariz  
Emanuel Robel  
Yassir

Groupe :

Lerne

Date :

6 Novembre 2024

Cours :

Découverte De  
L'environnement Et  
écologique



Université  
Sorbonne  
Paris Nord



## Introduction:

Nintendo, entreprise phare dans l'industrie du jeu vidéo, doit s'adapter aux enjeux de l'économie numérique, marquée par une forte consommation énergétique et une utilisation intensive des ressources technologiques. À l'heure où l'impact environnemental des entreprises numériques est de plus en plus scruté, Nintendo s'efforce de réduire son empreinte numérique pour répondre à ces défis.

**Problématique :** Comment l'entreprise Nintendo a-t-elle réussi à réduire son empreinte numérique

---

## **Annonce du Plan:**

### **1- Histoire de Nintendo:**

Description de l'Histoire de Nintendo, son histoire, son chiffre d'affaires, son modèle d'affaires, les nombres de ses employées, ses innovations, sa place sur le marché, son secteur, etc..

### **2- Son empreinte numérique:**

En quoi les activités de l'entreprise peuvent être polluantes ?

### **3- Les Solutions pour réduire son Empreinte Numérique:**

Quelles solutions Nintendo ont-elles mises en place pour réduire ses activités polluantes ?

### **4- Conclusion**

Résumé des principaux points abordés dans le projet de Nintendo

### **5- Bibliographie:**

Listes des différentes sources utilisées durant le projet afin d'avoir des informations sur les différentes parties du projet

# Histoire de Nintendo

En septembre 1889 , Fusajiro Yamauchi décide de créer Nintendo Koppai une entreprise qui fabrique des cartes à jouer traditionnelle japonaise , les Hanafuda (carte fleur) à kyoto , durant cette période la distribution de masse n'est pas très répandue au japon Fusajiro Yamauchi eu alors l'excellente idée de s'associer au secteur qui s'occupe de distribuer le tabac , les paquets de carte faisant la même taille qu'un paquet de tabac l'entreprise se met alors a vendre des cartes à travers tout les vendeur de tabac.



**Fusajiro Yamauch**  
( fondateur de nintendo )



**Carte Hanafuda vendue  
par Nintendo**

A partir de 1902 Nintendo débute la commercialisation de ses cartes à travers le monde . En 1933 Nintendo Koppai change de nom et devient Yamauchi Nintendo & CO , puis en 1947 Marufuku CO .Ltd est créé pour s'occuper de la distribution des cartes à l'international.

En 1949 Hiroshi Yamauchi l'arrière petit fils de Fusajiro Yamauchi fondateur de l'entreprise devient Président et dirige les opérations de Yamauchi Nintendo & Co

---

- **Photo de Hiroshi Yamauchi PDG  
de Nintendo (1949-2002 )**

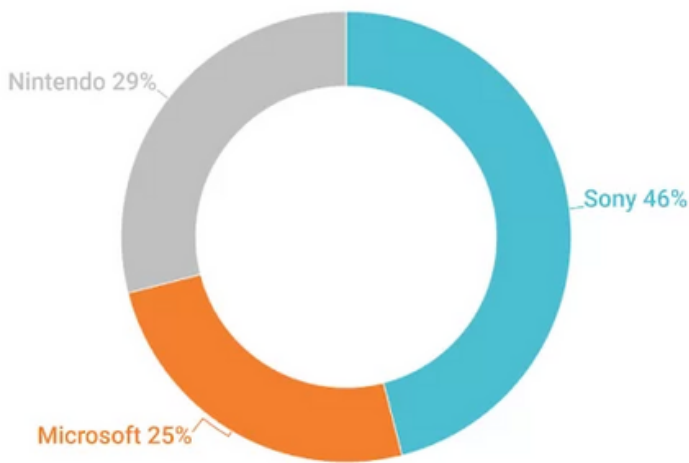
---



En récupérant l'entreprise Hiroshi Yamauchi s'attire les foudres des cadres en places depuis des années il promet donc qu'il sera le seul membre de la famille du fondateur a présidé l'entreprise puis il entreprit une grande opération de diversification en se lançant sur de nombreux marchés : des portions de riz instantanée , une société de taxi ainsi qu'une chaîne de love hotel concept faisant fureur au japon depuis l'interdiction de la prostitution , se solvant sur des echecs nintendo ne survit que grace a ses carte a jouer.

En 1959 The Walt Disney Company et Nintendo signe un accord pour la fabrication de cartes à l'effigie des personnages de Disney cela permet à Nintendo de remonter la pente et de changer son image associée aux casino et au tabac. Depuis ce moment Nintendo décide de changer de public et de choisir comme client principal les enfants en d'abord commercialisant diverse sorte de jouet puis en évoluant avec son temps en commercialisant des consoles de jeux aujourd'hui Nintendo est un géant du secteur vidéoludique grâce au nombreuse license qu'elle possède comme Mario, Pokemon et Zelda des jeux exclusives à leur console qui via des mondes colorées et joyeux cartonne auprès des plus jeunes . aujourd'hui Nintendo occupe la deuxième place sur le marché des console de jeux .

World market share by console company, 2021



Actuellement l'entreprise est présidée par Shuntaro Furukawa ,l'entreprise compte environ 7720 employés répartis dans les 27 succursales de l'entreprise son chiffre d'affaire est de 10.37 million d'euros .



- Shuntaro Furukawa , PDG de Nintendo



## 2) Son empreinte numérique:

### 1. Les impact environnemental

#### a) Les infrastructures numériques.

Nintendo utilise des serveurs pour la gestion des données liée à ses jeux en ligne. Les données sont stockées dans des Data Center. Nintendo est lié avec Switch Data Center qui est leur principale locataire de Data Center. D'après le site: "matomo.org", Pour 1 million d'utilisateurs il faut environ 2 serveurs. Ainsi pour les 100 millions de comptes créés sur Nintendo il faudrait 200 serveurs. Sachant qu'un serveur consomme environ 300 w.h alors en faisant les calculs, Nintendo consomme plus de 2.5 million en Wh. On peut donc noter la forte consommation de l'entreprise.



#### b) La production et distribution des consoles



Nintendo Switch

Hardware: 143.42 million units

Software: 1,266.46 million units

Nintendo produit énormément de console, d'après une étude faite par statista la console nommée Nintendo Switch est la deuxième console la plus vendue au monde après la PlayStation 2 console de Sony) avec 143.4 million de pièces vendues.

Ce qui est énorme et donc nécessite une grande quantité de matière mais aussi de transport. Ainsi l'entreprise rejette énormément de CO2.

### 2. Les impact environnemental

#### a) Plateforme de jeux

Nintendo a une plateforme en ligne dont le but est de vendre par exemple des jeux dématérialisés ce qui réduit le rejet de CO2 via les transport et fabrication mais en contrepartie elle augmente l'utilisation de l'énergie pour le stockage des données. Des jeux tels que The Legend of Zelda: Breath of the Wild ont été vendus plus de 20 millions de fois en ligne au total. Le Nintendo eShop comptabilise plus d'1 milliard de ventes ainsi cela contribue énormément à l'empreinte numérique.

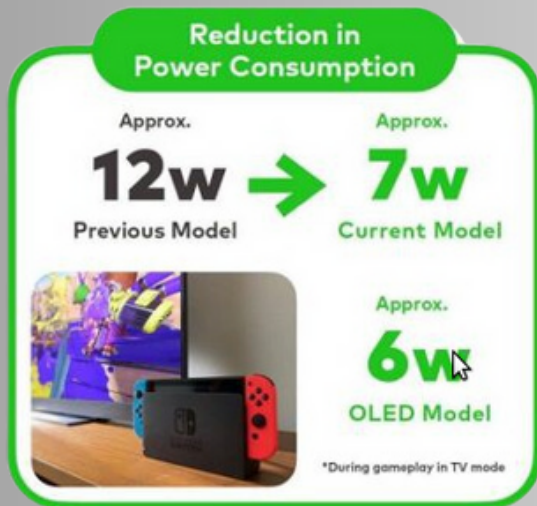
#### B) Le streaming et le e-sport

L'entreprise Nintendo en donnant accès à d'innombrables jeux permet du streaming sur ses jeux mais aussi du e-sport. En effet, le jeu Mario Kart 8 Deluxe et Splatoon comportent énormément de joueurs pro et ainsi des compétitions ont lieu. Ces compétitions sont diffusées en direct sur la plateforme et ainsi participent à l'empreinte numérique de l'entreprise.



### 3- Les Solution pour réduire son Empreinte Numérique:

#### a) Consommation énergétique



- Faible énergétique
- Nouvelle technologie OLED
- Réduction taille
- Faible impact environnemental

On peut donc constater que Nintendo a fait beaucoup d'effort sur la consommation d'énergie et des performance sur leurs appareils. Par exemple sur les derniers consoles, il y a ce qu'on appelle le mode économie intelligent qui réduit beaucoup la consommation énergétique.

#### b) Composant Numérique

La société a également fait très attention sur le composant numérique. Ils ont mis des composant qui sont très peu énergivore tout en assurant une bonne performance sur le console. Prenom l'exemple du processeur qui est Nvidia Tegra X1

#### Processeur Core Nintendo

#### Processeur Nvidia Tegra X1

DX9 240 GFLOPS	DX12 512 GFLOPS
0.5 GB	3 GB
80-100 W	5-20 W

On peut voir que ce composant NVIDIA est clairement 3 fois moins énergivore que le composant de base.

#### c) bâtiment

Nintendo prévoit également de rechercher des bâtiment de développement durable. Comme ici par exemple, La société s'est installé dans cette bâtiment qui se situe en Espagne.

Cela permet d'avoir des bonnes éclairage naturels, et une meilleure circulation de l'air qui réduit jusqu'à 25% d'énergie de consommation comparé au bâtiment conventionnels.



## Conclusion:

Nintendo, acteur majeur de l'industrie du jeu vidéo, a entrepris plusieurs initiatives pour réduire son empreinte numérique, notamment en matière de consommation énergétique et d'utilisation de matériaux plus respectueux de l'environnement. En adoptant des pratiques de production et de distribution plus durables, Nintendo a répondu aux attentes croissantes des consommateurs et aux normes environnementales internationales. Ses efforts incluent l'optimisation des composants, comme la pression exercée pour faire évoluer le processeur vieillissant Tegra X1, mais aussi des pratiques de recyclage et des programmes d'économie d'énergie pour ses appareils.

La stratégie environnementale de Nintendo montre que même les grandes entreprises technologiques peuvent innover et se transformer en faveur d'un avenir numérique plus durable.

---

## Bibliographie

- Esport Bros TV. (2019). Retour sur les compétitions Mario Kart et Splatoon à la Japan Expo. [URL](<https://esportbros.tv/2019/07/15/retour-sur-les-competitions-mario-kart-et-splatoon-a-la-japan-expo/>).
- PNintendo. (2022). Nintendo actualise sa liste de million-sellers sur Nintendo Switch. [URL](<https://www.p-nintendo.com/news/nintendo-actualise-sa-liste-de-million-sellers-sur-nintendo-switch-261312>).
- Statista. (2022). Consoles de jeux vidéo de salon ou hybrides les plus vendues de tous les temps. [URL](<https://fr.statista.com/infographie/15512/consoles-jeux-video-de-salon-ou-hybrides-les-plus-vendues-de-tous-les-temps/>).
- PNintendo. (2021). Nintendo et l'environnement. [URL](<https://www.p-nintendo.com/news/nintendo-et-l-environnement-259797>).
- Frandroid. (2023). Le Tegra X1 est trop vieux : Nvidia mettrait la pression sur Nintendo pour faire évoluer sa Switch. [URL]([https://www.frandroid.com/produits-android/console/console-de-jeux/868813\\_le-tegra-x1-est-trop-vieux-nvidia-mettrait-la-pression-sur-nintendo-pour-faire-evoluer-sa-switch](https://www.frandroid.com/produits-android/console/console-de-jeux/868813_le-tegra-x1-est-trop-vieux-nvidia-mettrait-la-pression-sur-nintendo-pour-faire-evoluer-sa-switch)).
- Matomo. Analyse et statistiques web open-source. [URL](<https://matomo.org>).
- Wikipedia . Histoire de l'entreprise  
<https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Nintendo>