

EN MARGE

Pour éviter la panne électrique, n'offrez pas de jeux vidéo

Le Père Noël aura été prévenu ! Le développement massif des consoles de jeu vidéo représente une menace pour le système électrique. Selon une étude du cabinet de conseil Sia, la consommation annuelle d'électricité due à l'utilisation des Xbox, Wii et autres PlayStation en France pourrait représenter 700 gigawattheures (gWh) d'ici à 2020, soit l'équivalent de celle d'une ville comme Nice. Et comme cette consommation intervient aux heures de pointe, en même temps que l'usage du chauffage électrique, cela risque de poser des tensions sur le réseau. Bref, les Bretons et les Provençaux, dont les systèmes électriques sont déjà fragiles comme vient de le rappeler la vague de froid, feraient bien d'offrir plutôt des livres ou des bougies...

Malgré la crise, Sony, Nintendo et Microsoft font hotte pleine : 800.000 consoles devraient être écoulées en France ce mois-ci, augmentant d'environ 11 % le parc de consoles déjà branchées, selon Sia Conseil. Ces seules ventes correspondent à une consommation de 40 gWh. Car non seulement les Français achètent de plus en plus d'équipements, mais ceux-ci consomment de plus en plus de courant. Sia

estime que la puissance moyenne de la Xbox a bondi de 70 % en dix ans ! Un essor pas très « développement durable » dû à deux facteurs : le transfert d'usage de l'ordinateur personnel ou des lecteurs de DVD vers la console, mais aussi les progrès des graphismes entraînant une augmentation des besoins en électricité.

Un utilisateur passant entre une et deux heures par jour à jouer sur sa console, voire plus le 25 décembre, les kilowattheures montent vite... Certes, les fabricants tentent de compenser cette débauche d'effets spéciaux par des efforts de performance énergétique, à l'instar des modèles PS3 slim ou Wii. Mais cela suffira-t-il à sauver la planète des émissions de gaz à effets de serre aux heures de pointe ?

Il y a peu, l'Agence internationale de l'énergie a elle aussi tiré la sonnette d'alarme. La consommation des téléviseurs, ordinateurs et autres gadgets représente déjà environ 15 % de la demande électrique des ménages dans le monde. D'ici à 2030, elle pourrait tripler, à 1.700 térawattheures. Soit l'équivalent de toute l'électricité utilisée aujourd'hui par les ménages américains et japonais.

THIBAUT MADELIN