

Extrait du CDURABLE.info l'essentiel du développement durable

<http://cdurable.info/Mondes-virtuels-mais-veritable-sur,327.html>

Mondes virtuels mais véritable sur-consommation d'énergie

- Finance - Contribution Economique - Entreprises durables -



Date de mise en ligne : jeudi 19 avril 2007

Copyright © CDURABLE.info l'essentiel du développement durable - Tous

droits réservés

Phénomène de société, fréquenté par plus de 4 millions d'utilisateurs à travers le monde, le succès de Second Life illustre l'essor des univers virtuels persistants, peuplés de personnages en image de synthèse. Même les partis politiques des candidats à la présidentielle, comme l'UMP, le PS ou le FN y ont ouvert une "permanence" électronique. Pour limiter la facture électrique de ces mondes virtuels, bâtis sur des centres serveurs énergivores, l'industrie informatique joue la carte des basses consommations.

L'informatique consomme toujours plus d'énergie. Les ordinateurs personnels, les périphériques laissés sous tension, les serveurs de données, réclament pour fonctionner des quantités d'électricité de plus en plus importantes. Le monde de l'information électronique, n'est pas exempt de dépenses et de gaspillages comme le montre la facture énergétique de la communauté en ligne Second Life.

"Nous fonctionnons tout le temps à pleine puissance, ce qui entraîne d'énormes dépenses électriques dans les infrastructures" admet Linden Lab, l'opérateur de Second Life. Nicholas Carr, un journaliste américain, a donc cherché à mesurer l'empreinte énergétique d'un "habitant" de ce monde en ligne. Le résultat est édifiant : chaque résident virtuel consomme 4,8 kWh/jour, soit 1 752 kWh à l'année. Dix fois plus d'énergie qu'un Camerounais du monde réel, en chair et en os et deux fois plus qu'un Algérien, un peu plus qu'un Chinois, et à peu près autant qu'un Brésilien. Le bilan est vite fait. Il additionne la consommation informatique des utilisateurs, 12 500 connectés en moyenne (120 Watt par PC en moyenne), avec celles des 4 000 serveurs de données de l'entreprise. Chiffrées, en gros, à 250 Watts par serveur, climatisation et alimentation de secours inclus. Le total - 60 000 kWh par jour - est ensuite rapporté au nom au nombre de clients, voire calculé à l'année. La démonstration est implacable et les autres centres de données ne sont pas mieux lotis.

Ces derniers mois, la prise de conscience des acteurs informatiques de leur « empreinte électronique » s'est accélérée. L'envolée du coût des infrastructures réseau, combinée au probable renchérissement de l'énergie, menace les profits.

Selon le Gartner Group, le poste « alimentation » des centres de données devrait représenter plus de 30 % des budgets en 2010, contre environ 10 % aujourd'hui.

Consommer moins devient dans ces conditions un nouvel enjeu stratégique.