

ASSEMBLÉE NATIONALE

7 juin 2021

VISANT À RÉDUIRE L'EMPREINTE ENVIRONNEMENTALE DU NUMÉRIQUE EN
FRANCE - (N° 4196)

Commission	
Gouvernement	

Adopté

AMENDEMENT

N° 90

présenté par

Mme Riotton, M. Templier, Mme Bureau-Bonnard, Mme Mauborgne, Mme Toutut-Picard,
M. Colas-Roy, M. Roseren, Mme Robert, M. Le Bohec, M. Raphan, M. Daniel, M. Buchou et
M. Lamirault

ARTICLE ADDITIONNEL**APRÈS L'ARTICLE 26, insérer l'article suivant:**

Le Gouvernement remet au Parlement, dans un délai de six mois à compter de la promulgation de la présente loi, un rapport sur l'impact environnemental de la pratique du jeu à la demande. Le rapport s'attachera à faire un bilan coût-avantage de la pratique afin d'en mesurer au moins les effets nuisibles et bénéfiques.

EXPOSÉ SOMMAIRE

L'amendement souhaite alerter le Gouvernement sur un sujet d'avenir concernant l'empreinte environnementale du numérique.

Le cloud gaming est l'équivalent des plateformes VOD mais pour les jeux vidéos. Il permet de jouer à des jeux vidéo sans support physique, sans console ou ordinateur, uniquement par l'utilisation du réseau internet. Le jeu à la demande est désormais accessible à tous les consommateurs (ex : Google Stadia, Nvidia Geforce Now...). S'il peine encore à se développer, il semble opportun de connaître, dès à présent, l'impact que celui-ci va avoir sur la facture écologique du numérique.

La consommation de données de ce nouvel outil de divertissement est sans équivalent avec les outils classiques que nous connaissons déjà. Pour preuve, le cloud gaming nécessite, pour obtenir une expérience décente, une connexion à la fibre optique d'excellente qualité. Il faut alors rendre compte de son impact dès aujourd'hui pour pouvoir, au moment de son développement, prendre les mesures nécessaires pour limiter ses potentiels effets néfastes sur l'environnement.

Au même titre que les cryptomonnaies, le cloud gaming est un des enjeux présent et futur du numérique. Il est donc utile de connaître son bilan.