

3 informations pour bien commencer la journée : Panda Phone, BlaBlaLines et apps polluantes

Chaque jour, retrouvez dans notre article EnBref les informations startup à côté desquelles il ne faut pas passer. Aujourd'hui : BackMarket reverse 15 000€ au WWF grâce au Panda Phone, BlaBlaLines face à la grève et des apps qui produisent 6% du CO2 du numérique.

BackMarket reverse 15 000€ au WWF, 4 mois après le lancement du Panda Phone

Le Panda Phone, c'est une collection d'iPhone reconditionnés par un acteur français et revendus par [BackMarket](#) dans le cadre d'une collaboration entre la startup et l'ONG de protection animale et environnementale WWF.

Quatre mois après le lancement de l'opération, 1100 téléphones ont déjà été vendus, ce qui a permis d'économiser : 1100 litres d'eau, près de 61 tonnes de CO2, 150kg d'e-waste et 70 tonnes de matières premières. Cela a aussi permis de reverser 15 000 euros [au WWF](#).

Avec la grève, BlaBlaLines permet désormais de prendre trois passagers

L'évolution était dans les cartons mais en a été sortie plus vite que prévu. L'application de covoiturage domicile-travail BlaBlaLines (développée par [BlaBlaCar](#)) permet désormais de transporter jusqu'à trois passagers sur le chemin de son travail.

Depuis le début de la grève contre la réforme des retraites, l'application dit avoir enregistré 20 fois plus d'inscriptions quotidiennes par rapport à un afflux ordinaire. Avec le soutien d'Île-de-France Mobilités, des trajets gratuits ont aussi été proposés pendant les grèves en région parisienne.

Les apps mobiles produisent 6% des émissions de CO2 du numérique

Les applications mobiles contribuent au minimum à 6% des émissions de CO2 du numérique, selon la société [Greenspector](#), qui s'est fait une spécialité d'étudier les consommations électriques du monde numérique.

« Dans notre panel, 90% des applications mobiles ont un impact faible (...) Néanmoins la moyenne du panel est tirée vers le haut par 1% des applications » qui ont un impact beaucoup plus fort, notamment dans la catégorie des jeux.

Parmi les apps les plus efficaces sur le plan de la consommation électrique, Greenspector cite Youtube studio ou celle de SOS Médecin. Parmi les plus consommatrices, Greenspector mentionne le jeu Clash of Kings, NRJ Radio, Radio Nostalgie ou l'application du PSG.

L'étude de Greenspector met en évidence également le coût énergétique des traqueurs, qui servent à suivre notre comportement d'internaute à des fins de ciblage publicitaires. Selon Greenspector, chaque traqueur entraîne un surcoût

en matière d'émissions de 8,5% - et ils sont omniprésents, puisque 44% des applications possède plus de 5 traqueurs.

(Information AFP)

Article écrit par LIV AUDIGANE