

EFFET DE MODE OU RÉEL INTÉRÊT POUR L'ENTREPRISE ?

Bilan Carbone ©



"LE BILAN CARBONE EST UN EXCELLENT POINT DE DÉPART POUR REDÉFINIR SON BUSINESS MODEL".

Frédéric CHOMÉ, Docteur en Sciences et Directeur de Factor-X.

Faire plus avec moins : la logique de réduction de coûts et de raisonnement en deltas d'une année sur l'autre tue la créativité. On peut aussi faire autrement. Les entreprises qui intègrent les enjeux environnementaux et sociétaux bénéficient de nouveaux relais de croissance dans des niches bien défendues.

par Frédéric CHOMÉ, expert APM

La crise que nous traversons n'incite pas les entreprises à se pencher sur leur performance environnementale globale. La priorité est donnée à la survie économique alors que l'environnement ne fait pas partie du business model et est souvent perçu comme une contrainte dont il faut se préoccuper mais qui vient à côté du modèle économique. Mais cette période de transition peut aussi inciter à se remettre en question et chercher des pistes d'évolution par la différenciation.

Le Bilan Carbone est une analyse des émissions de gaz à effet de serre (GES) tout au long du cycle de vie des produits d'une entreprise. Il évalue les émissions de GES générées à chacune des étapes de sa chaîne de valeurs : depuis l'extraction des matières premières jusqu'à l'utilisation des produits par les clients finaux.

Cette méthode définit un indicateur environnemental générique qui, généré avec les indicateurs économiques classiques, lui permet d'appréhender les risques climatiques auxquels elle fait face⁽¹⁾, et, partant des conclusions, de définir une véritable stratégie carbone. En parallèle, sa mise en œuvre met en lumière un nombre important d'opportunités, comme l'identification de nouvelles niches de marché, le renforcement des relations client et fournisseurs, ou encore une importante mobilisation des salariés autour d'un nouveau projet d'entreprise. La plupart des adeptes évoquent la remotivation du personnel, la relance de la créativité des collaborateurs, la baisse du turn-over et le renforcement de l'attractivité de l'entreprise.

La sortie de crise représente dès lors un excellent point de départ pour un exercice de créativité et de redéfinition de son business model.

En partant du carbone, on dépasse vite la simple question des gaz à effet de serre, pour se pencher sur la politique produits, sur la manière de vendre, sur les attentes du marché. Scruter ses émissions de gaz à effet de serre sur un périmètre assez large génère une série de questions. «Quelle est la place de mon entreprise dans la chaîne de valeur ajoutée que je produis ?», «Quels sont mes dépendances environnementales et comment les corriger ?», «Quelles sont les attentes de mes clients par rapport à ce sujet dans les années à venir ?».

Ces questions permettent d'initier une réflexion prospective stratégique. Finalement, il ne s'agit pas de faire la révolution, mais d'évoluer pour mettre en place de nouvelles pratiques, construire de nouveaux produits, tester leur réception et adapter les modèles économiques pour que vos futurs produits verts puisse s'adresser non pas aux 7% de nantis prêts à acheter vert, mais plutôt aux 93% de personnes qui souhaitent accéder à l'écologie à coûts équivalant aux produits traditionnels. Faire du «Vert pour tous», voilà le défi des prochaines années pour assurer une croissance saine de notre économie ! ■

(1) Réglementaire, couple produit/marché, dépendance amont aux hydrocarbures chez les fournisseurs, ruptures d'approvisionnement, etc.



Expérience

BERNARD RICHELLE, ADHÉRENT DU CLUB APM BRUXELLES 2000, EST INGÉNIEUR AGRONOME ET ADMINISTRATEUR-DÉLÉGUÉ DE LA S.A. NOUVELLE HOTELLERIE : "Le Bilan Carbone © est une approche nouvelle qui nous donne une vision très concrète de nos entreprises sous un angle inhabituel. L'impérieuse nécessité de réduire les émissions de gaz à effet de serre est claire pour tout le monde mais la pratique d'un programme concret de réduction est moins évidente. Le Bilan Carbone © nous donne des indicateurs très pertinents et hiérarchise les actions à mener. La présentation très pratique et l'esprit pragmatique de Frédéric CHOMÉ m'ont permis des actions concrètes dans notre hôtel-restaurant en Baie de Somme (www.lestourelles.com) : mobilité, approvisionnements, isolation..."

APM Belgique Luxembourg Rue Bois Saint-Jean 29 - 4102 OUGREE
04/232.10.36 - apm.belux@skynet.be

apm
progrès du management

L'ENTREPRISE EN LIGNE

Développez votre entreprise grâce aux Technologies de l'Information et de la Communication.

Une rubrique proposée par l'Agence Wallonne des Télécommunications.

LE CHIFFRE

24%

Selon le baromètre TIC de l'AWT, en 2009, 24% des ménages wallons ont déclaré posséder une console de jeux contre 16% un an plus tôt, soit 8 points d'augmentation. Et ce mouvement ne cesse de s'amplifier en raison de son faible coût (comparativement à un ordinateur) et des fonctionnalités qu'elle propose (Internet, courrier électronique, domotique, lecteur DVD, Blu-ray, etc.).

ON THE WEB

www.seriousgame.be

Blog de l'événement SeriousGame.be. Une conférence est organisée chaque année sur l'utilisation du jeu vidéo en contexte sérieux. Il propose également sur son site une animation économique sous forme d'une grappe technologique, ainsi qu'un blog consacré au jeu sérieux.

SeriousGame 2011, coup d'envoi

Après le succès de la 1^{ère} édition, une nouvelle conférence sur le jeu sérieux en Belgique francophone se tiendra le jeudi 26 mai 2011 à l'Aula Magna à Louvain-la-Neuve. Au programme : démos, jeux à tester, animations multiples, etc.

Une conférence dans l'ère du temps

Le Serious game, c'est-à-dire l'exploitation du jeu en contexte dit "sérieux" (sensibilisation, formation, marketing, etc.), est en plein essor, pour plusieurs raisons :

- le jeu est une des plus anciennes et naturelles formes d'apprentissage, d'échange et de socialisation;
- la console de jeu poursuit sa conquête de nos foyers. Il en résulte le développement d'applications qui ne sont plus exclusivement ludiques, mais de plus en plus sérieuses, notamment éducatives.
- l'évolution du Web facilite le développement de jeux de plus en plus riches et faciles à prendre en main, à un coût raisonnable;
- l'émergence du jeu sérieux correspond à la montée en puissance de la "génération Y" (ou "digital natives"), celle qui est née dans un environnement où l'ordinateur et les consoles de jeu étaient présents. Mais la nouveauté, c'est surtout l'extension de ces technologies interactives à toutes les générations;
- le meilleur retour sur investissement du jeu sérieux comparativement à l'e-learning classique. Si ce dernier reste moins cher, il est moins performant en termes de "rétention" d'information, d'acquisition de connaissance, de transfert de compétence, de changement comportemental, etc.

Le chiffre d'affaires, au niveau mondial, du secteur du jeu vidéo dépasse largement celui du cinéma et de la musique confondus! Il s'agit donc d'un secteur d'avenir en termes de création d'emploi.

Ces facteurs prometteurs génèrent cependant de nombreuses questions que la conférence et le nouveau site Web SeriousGame.be ont décidé d'explorer.

- Qu'est-ce qu'un Serious Game? Pour qui pour quoi faire? Quels sont les avantages et conditions de production? En quoi est-ce innovant? etc.
- Si le serious game est actuellement en plein essor, s'agit-il d'une mode ou d'une tendance de fond dans l'évolution des TIC au service de la communication, du marketing ou de la pédagogie ?



- Quels sont les outils, compétences et prestataires existants ? Quels sont leurs spécificités, leurs projets ? Combien ça coûte ? Quel retour sur investissement ? Etc.

Outre, les infos relatives à la conférence, le nouveau site SeriousGame.be propose une animation économique, par les clusters TIC et Twist, et un blog animé par Yasmine Kasbi qui analyse quotidiennement un jeu sérieux.

Au programme de la journée

Les organisateurs du prochain événement SeriousGame.be ont mis tous les atouts de leur côté pour faire de cette journée une réussite, sur le fond et sur la forme :

- un programme compact et maîtrisé: deux sessions de maximum 2h30, ponctuées par des moments conviviaux propices aux échanges: accueil café, lunch et cocktail de clôture pour discuter, rencontrer des prestataires (espace stand) ou tester des jeux (espace jeu);
- de nombreuses démos! Elles feront l'objet d'une sélection sur base de critères précis. Si les compétences francophones belges seront mises à l'honneur, une large ouverture vers la France sera opérée.
- un maximum d'interactivité! Les participants pourront poser leurs questions via Twitter. Les participants pourront également interagir via un "voting system". Ce dispositif permettra de voter pour le prix "Now.Belle", mais également de sonder les participants tout au long de la journée sur leurs attentes, leurs perceptions, etc.;
- une retransmission en streaming direct sur Internet;
- une animation par d'acteurs d'improvisation;
- outre le prix "Now.Belle", un jeu concours avec, comme prix, un système Kinect de Microsoft ! ■

Retrouvez l'article complet sur le portail des Technologies de l'Information et de la Communication: www.awt.be

