

# Economia circulară devine parte din definiția viitorului în business. Conceptul celor 10 R

*Autor: Florian Burnar, Senior Consultant, EY România*

Pe fondul accesului tot mai limitat la resurse naturale și al provocărilor generate în întreaga lume de efectele schimbărilor climatice, tema unei economii mai atente la mediu și mai sustenabile este tot mai prezentă atât în discursul autorităților – decidenți de politici publice, cât și al operatorilor economici. Asociat dezvoltării durabile, **conceptul economiei circulare** este tot mai des privit ca o pârgă de progres sustenabil care devine dominant în segmentul de business și, totodată, în tiparele de consum către care se îndreaptă consumatorii moderni. Economia circulară a devenit parte din definiția viitorului în business.

Componentă de bază a dezvoltării durabile, economia circulară implică o serie de concepte, precum partajarea, închirierea, reutilizarea, repararea, recondiționarea și reciclarea materialelor și a produselor. Această abordare are ca efect extinderea ciclului de viață al produselor și optimizarea consumului de materii prime și energie, precum reducerea la minimum a cantității de deșuri generate, reducerea amprente de carbon și un demers mai prietenos cu mediul.

**Ce este conceptul 10 R și unde îl găsim deja aplicat în modelele de business?**

În cazul economiei circulare, vorbim de un model integrativ, bazat pe ecoinovare și ecoproiectare, caracterizat prin **conceptul 10 R**: R1 – Refuzare; R2 – Regândire; R3 – Reducere;

R4 – Reutilizare; R5 – Reparare; R6 – Refacere; R7 – Refabricare; R8 – Reorientare; R9 – Reciclare și R10 – Recuperare.

**R1 – Refuzarea** se referă la a face un produs redundant prin renunțarea la funcția pe care acesta o oferă. De exemplu, opțiunea de a refuza să folosești mașina proprie în deplasările urbane sau în naveta zilnică spre și dinspre serviciu, optând pentru transportul în comun sau un serviciu de sharing. Acest concept a generat modele de business disruptive, precum Uber, WeWork și, în general, tot ecosistemul corporativ colaborativ. Sau un alt exemplu din industria ospitalității – Airbnb sau modelul propus de ByHours, care maximizează utilizarea capacității de cazare nefolosite în hoteluri.

**R2 – Regândirea** se referă la intensificarea utilizării unui produs, spre exemplu, prin partajarea produsului. Îl regăsim ca model în trendurile din industria alimentară, de exemplu, la demersul colaborativ menit să reducă utilizarea ambalajelor de unică folosință și migrarea spre ambalajele reutilizabile, pentru a reduce cantitățile de deșeurii.

**R3 – Reducerea** se referă la creșterea eficienței în producerea sau utilizarea produsului, consumând mai puține resurse naturale. E un exemplu pe care îl întâlnim în industria auto unde presiunea pe reducerea consumului de carburanți a intensificat inovația și lansarea cu succes a modelelor electrice. E un concept folosit, de asemenea, în automatizarea proceselor de producție care duc la eficientizare și un consum mai redus de energie sau de materii prime. Îl regăsim în construcții, în conceptul clădirilor pasive, pe segmentul rezidențial și de birouri.

**R4 – Reutilizarea** se referă la orice operațiune prin care produsele sau componentele care nu au devenit deșeurii sunt utilizate din nou, în același scop pentru care au fost concepute. E un model aplicat, de exemplu, în dotarea anumitor

unități de producție de diverse bunuri prin achiziționări de echipamente second-hand în stare bună.

**R5 – Repararea** se referă la recondiționarea sau întreținerea produsului defect, astfel încât acesta să poată fi utilizat cu funcția sa inițială. Un model pe care îl găsim aplicat de la zona de retail vestimentar, în demersul de re-fashion creativ, la cel de utilizare tot mai extensivă a imprimării 3D, care permite repararea unor lucruri vechi care nu mai au piese de schimb disponibile.

**R6 – Refacerea** se referă la restaurarea unui produs vechi și actualizarea lui. Cele mai bune modele de aplicare pot fi găsite tot în sectorul auto, unde un design de bază adecvat permite unei mașini diesel sau pe benzină să poată fi transformată tehnic în mașină electrică.

**R7 – Refabricarea** se referă la încorporarea unor părți ale produsului aruncat în alt produs cu aceeași funcție. Din laptopurile și calculatoarele vechi sunt recuperate piese pentru a crea produse renovate care pot fi donate ulterior școlilor.

**R8 – Reorientarea** se referă la încorporarea produsului aruncat sau a unor părți din el într-un nou produs, cu funcție diferită. De exemplu, hârtia, plasticul, metalul, lemnul și alte materiale rămase din procesele de fabricație pot fi reutilizate pentru a fabrica diverse alte obiecte, de la mobilier, la ambalaje și recipiente sau produse creative, în loc să ajungă la gunoi.

**R9 – Reciclarea** se referă la orice operațiune de valorificare prin care deșeurile sunt transformate în produse, materiale sau substanțe pentru a-și îndeplini funcția lor inițială sau pentru alte scopuri. Îl găsim în industria de reciclare a deșeurilor electrice și electronice (DEE), a PET-urilor, a sticlei și hârtiei etc.

**R10 – Recuperarea** se referă la incinerarea de materiale și

recuperarea de energie. Întâlnim modelul în industria cimentului, unde arderea deșeurilor este folosită în procesul de fabricație sau în arderea materialelor nereciclabile pentru a obține energie. Alte exemple ar fi folosirea ferestrelor pentru a colecta energie termică sau a pavajelor cinetice, care pot fi instalate în stațiile de metrou pentru a colecta energie de la oamenii care trec pe acolo.

**Florian Burnar, Senior Consultant, EY România:** *„Implementarea modelului economiei circulare în România, un concept tot mai dezvoltat în Uniunea Europeană, este abia la început, noțiunea nefiind încă înțeleasă în mod corespunzător la nivelul societății românești. Cu toate acestea, există un potențial important de a dezvolta proiecte de economie circulară în următorii ani, în special prin prisma necesității aplicării reglementărilor europene în domeniu și a prevederilor Strategiei Naționale a României privind Economia Circulară”.*