

## Kies voor duurzaam meubilair

Bijgedragen door Alec Boswijk  
zondag 31 augustus 2008  
Laatst geupdate op maandag 08 december 2008

Kies voor tijdloze meubels en zorg dat ze lang mee gaan. Met dit advies van voorlichtingsorganisatie Milieu Centraal kan een huishouden het gebruik van energie voor de productie en transport van meubels beperken en het klimaat sparen. Deze zogeheten indirecte energie van meubels bedraagt 8% van de indirecte energie die Nederlandse huishoudens verbruiken.

De milieubelasting van meubels zit hem niet zozeer in de gebruiksfase van het meubel, maar veel meer in de energie die voor de productie en het transport van meubels nodig is. Uit onderzoek van Milieu Centraal blijkt dat elk jaar in Europa naar schatting 12 miljoen kasten, 3 miljoen keukens, 21 miljoen stoelen en 7,2 miljoen tafels en 18,4 miljoen matrassen worden weggedaan.

Om de hoeveelheid indirecte energie door het gebruik van meubels terug te dringen, kunnen consumenten keuzes maken bij de aanschaf. Zo is het belangrijk dat zij kiezen voor meubels die lang meegaan, van goede kwaliteit. Een &lsquo;tijdloos&rsquo; product gaat vaak langer mee, aangezien het minder trendgevoelig is. Ook milieuvriendelijk: lichtgewicht meubels en bouw pakketmeubels, deze meubels vergen minder transportenergie. Of een tweedehandsmeubel kopen, het liefste in de buurt.

Daarnaast hangt de milieubelasting van het meubel af van het materiaal waarvan het gemaakt is. Voor veel materialen is er een alternatief dat minder milieubelastend is. Hout bijvoorbeeld is een populair materiaal. De consumptie van woninginrichtingsproducten, tuinproducten en doe-het-zelf-klussen zijn verantwoordelijk voor 19 % van het totale Nederlandse houtverbruik. Bij de aanschaf van houten meubilair is een keurmerk voor verantwoord bosbeheer van belang, zoals het FSC keurmerk. Ook is het beter om voor meubels te kiezen van Europees naaldhout dan van tropisch hardhout. Dat is slijtvast genoeg voor de meeste meubels en gebruik van dit hout scheelt ontbossing van de oe