



EXECUTIVE SUMMARY

Floriane Robert – Justine Dufrénois

L'explosion des usages et de la data est-elle compatible avec la RSE ?

Notre réflexion a eu pour objet une tension aujourd'hui prégnante dans l'industrie des médias. Cette tension repose sur la contradiction entre une expansion fulgurante des usages et une injonction, tout aussi croissante, à s'inscrire dans une démarche responsable. La RSE, dans ce cadre, renvoie à « la responsabilité des entreprises vis-à-vis des effets qu'elles exercent sur la société » et à « la contribution des entreprises aux enjeux du développement durable »¹. On assiste donc à une explosion de pratiques dont on connaît mal les conséquences et répercussions. Nous avons tenté de savoir si cette évolution peut être durable pour les générations à venir.

La consommation de médias numériques s'accroît à une vitesse fulgurante. L'évolution conjointe des pratiques et des infrastructures réseau a résulté en une explosion du trafic de données de plus de 25% par an². Les usages se sont transformés et ont mué vers une forme de consommation très gourmande en data : la hausse d'une consommation de contenus notamment sous forme vidéo en streaming, de haute qualité, de façon mobile, sur plusieurs écrans et à un rythme effréné. Le confinement est venu renforcer ces tendances, provoquant une hausse mondiale de 10 à 30% du flux de données Internet.³

Concernant la responsabilité de ces usages, plusieurs grandes idées ressortent de nos recherches. En premier lieu, les usages numériques, qu'ils portent sur des contenus médias ou non, sont loin d'être sans conséquence. Internet n'a rien d'immatériel et, contrairement aux idées longtemps répandues et véhiculées (par des institutions internationales comme par les médias), les pratiques numériques sont rarement neutres – sur le plan environnemental comme sur le plan individuel.

En matière d'impacts environnementaux, les émissions de gaz à effet de serre dues au numérique croissent chaque année de 8%. La consommation d'énergie liée au numérique croît de 9% par an.⁴ D'importantes répercussions découlent de la phase de production des équipements, qui engendre l'extraction de quantités considérables de matières, souvent rares, difficiles à extraire et qui génère une masse de déchets toxiques, invisibles aux yeux du consommateur final, mais considérable. La pénurie à court, moyen et long terme des métaux rares, au cœur de la production, donne lieu à des tensions géopolitiques et commerciales. Les maigres progrès en matière de recyclage sont trop marginaux pour compenser l'épuisement à venir de métaux et les dégâts liés à la quantité astronomique de DEEE⁵ produits chaque année. Ce problème de « poubelles pleines »⁶ est d'autant moins anecdotique que les déchets toxiques sont exportés dans des zones moins réglementées sur le plan sanitaire et alimentent les trafics. A ces impacts liés à la phase de production s'ajoute la consommation d'électricité liée à l'utilisation des

¹ Communication du 25 octobre 2011 de la Commission européenne ; « Responsabilité sociétale des entreprises », article sur le site du Ministère de la Transition Écologique et sociale. Consulté le 17 mai 2020.

² « Cisco Visual Networking Index: Forecast and Trends, 2017 – 2022 ». Cisco, 2018.

³ « Confinement : comment Internet a tenu le choc ». Les Echos, 10 avril 2020, sect. Tech - Médias

⁴ « LEAN ICT - Pour une sobriété numérique ». The Shift Project, 2018

⁵ « déchets électriques ou électroniques »

⁶ Pierre-Noël Giraud, et Timothée Ollivier. Economie des matières premières. La Découverte, 2015.

équipements et au fonctionnement des réseaux d'accès et des data centers. Ce phénomène est aggravé par l'évolution des usages décrits plus haut, notamment par l'accroissement d'équipements high techs énergivores.

A l'échelle de l'individu, le constat est tout aussi rude : les écrans affectent aussi bien nos capacités physiques que psychiques. En matière de santé, la consommation d'écrans affecte fortement au moins trois piliers du développement individuel que sont le sommeil, les capacités cardio-vasculaires (en renforçant la sédentarité) et les comportements à risques. La question des effets de la 5G sur la santé n'est toujours pas tranchée. En matière de développement intellectuel, les usages numériques affectent négativement trois aspects critiques du développement de l'enfant : ses interactions humaines (qui ont un rôle majeur dans la stabilité émotionnelle, dans la réussite scolaire et dans la prévention de conduites à risques), sa maîtrise du langage et ses capacités d'attention (ce qui démultiplie les risques d'échec scolaire, voire de chômage). Les contenus numériques éducatifs s'avèrent chronophages et très limités en efficacité par rapport à des interactions réelles. Les MOOC donnent lieu à un taux d'abandon astronomique et renforcent les inégalités socioéconomiques.

Pourtant, il est impossible de considérer les contenus médiatiques comme tout autre produit. Ils ont une lourde responsabilité dans la société : ils génèrent du lien social, contribuent à l'interprétation du monde et à la construction collective d'imaginaires, d'identité ou d'opinions. Les articles en ligne, les documentaires visionnés en streaming, les émissions de radio écoutées sur Internet sont autant d'usages médiatiques aux impacts négatifs décrits plus haut, mais qui permettent dans un même temps une prise de conscience de ces mêmes impacts et qui facilitent l'accès à la connaissance. Si le rôle des contenus informationnels est explicite puisqu'ils parlent directement à notre intellect, le rôle des contenus fictionnels l'est moins, mais s'avère tout aussi déterminant. En effet, les ressorts psychologiques des films fictionnels peuvent affecter les mentalités et les comportements à grande échelle. Ainsi, Internet est le vecteur de contenus riches en facilitant l'accès à un contenu qui informe, éduque, amuse et influence.

Cette contradiction entre les impacts négatifs et les impacts positifs de la distribution des contenus médias par internet peut, dans une certaine mesure et de façon limitée, être résolue. Une approche permettant de questionner et de mettre en œuvre la responsabilité d'un usage consiste à adopter une démarche de sobriété, qui peut se résumer à travers l'expression "moins mais mieux". Une « sobriété numérique » engage de restructurer notre rapport au numérique, pour passer « d'un numérique instinctif à un numérique réfléchi »⁷. A ce stade de la réflexion, nous avons voulu dégager les grands axes de travail par type d'acteur. De fait, tous les acteurs impliqués dans le cycle de vie ont leur part de responsabilité dans cette situation et peuvent activer leurs leviers de sobriété numérique : les consommateurs, les distributeurs de contenus, les producteurs de contenus, les fabricants d'équipements électroniques, les opérateurs télécoms et enfin les instances de régulation.

Du point de vue du consommateur, adopter une démarche de sobriété numérique implique de remettre le choix au cœur de sa consommation et de prendre conscience des enjeux liés à ses usages. Le consommateur peut, entre autres, procéder à l'allongement de la durée de vie de ses équipements, à la diminution de la qualité des contenus consommés (notamment vidéo). Il peut privilégier la consommation de contenus hors ligne, les plateformes musicales (et non vidéo) pour écouter de la musique, prendre en compte des écolabels dans le choix de ses équipements. En tant que professionnel, le consommateur peut favoriser l'usage de smartphones pro-perso utilisant deux cartes sim. Toutefois, la démarche de sobriété numérique ne peut relever de la seule responsabilité du consommateur, qui est confronté à des mécanismes de design addictifs transformant la consultation des écrans en « réflexe »⁸. La data joue un rôle essentiel dans cette économie de l'attention, en tant que ressource clé pour comprendre, prévoir et

⁷ « Déployer la sobriété numérique ». Rapport intermédiaire. The Shift Project, janvier 2020

⁸ Bruno Patino. La Civilisation du poisson rouge. Petit traité sur le marché de l'attention. Grasset. Essais français, 2019.

influencer les comportements, mais aussi pour monétiser l'utilisation du service. Le consommateur peut - dans une moindre mesure - contourner ces stratégies addictives à l'aide d'extensions minimalistes et en mettant en œuvre des processus de désintoxication technologique.

De fait, il est du ressort des distributeurs de contenus de proposer des interfaces numériques « responsables », au sens où elles favoriseraient des pratiques numériques réfléchies, sobres, en accord avec l'intention initiale du consommateur, et non des pratiques compulsives comme c'est le cas aujourd'hui. L'exploitation de « designs éthiques » au détriment de « dark patterns »⁹ est un levier indispensable de sobriété numérique. Cette démarche est toutefois incompatible avec le modèle économique actuel des plateformes numériques, qui repose sur ces designs addictifs. Par ailleurs, les distributeurs de contenus peuvent agir sur la qualité de leurs vidéos - on l'a vu en temps de confinement, lorsque YouTube et Netflix ont pris des mesures de ce genre pour éviter la saturation des réseaux.

Du point de vue des producteurs, ces derniers font face à une concurrence de contenus féroce, laissant peu de place aux préoccupations de responsabilité sociale. Néanmoins, il existe des solutions, entre autres sur la question de l'impact des tournages, comme l'éco-production, prônée par le collectif EcoProd. Du côté de la création, les créateurs ont une responsabilité dans les messages que leurs divertissements diffusent, consciemment ou non. Le Social Impact Entertainment peut aider à changer les mentalités et les comportements à l'échelle de la société entière.

Du point de vue des fabricants d'équipements électroniques, une démarche de sobriété numérique s'accompagne nécessairement d'une diminution de la production, bien que cette ambition semble irrecevable pour bon nombre de fabricants (à l'exception peut-être de Fairphone). La baisse de production peut se décliner à travers une conception et une fabrication permettant la durabilité et la réparabilité des équipements - en rupture avec l'obsolescence programmée. L'éco-conception passe aussi par l'épuration des fonctionnalités, comme avec l'approche « mobile first ».¹⁰ Une approche low-tech semble également appropriée, impliquant une diminution des alliages composites et n'intégrant les améliorations technologiques que lorsqu'il n'y a pas d'alternative.

Du côté des opérateurs télécoms, le développement du haut débit et de la couverture mobile à bas coût développe de nouveaux usages dont ils peuvent ensuite tirer profit. Le cas du déploiement de la 5G en Corée du Sud a bien montré la relation dynamique qui existe entre le type de forfait (limité/illimité), le type de réseau (3G/4G/5G) et le volume final de données utilisé par l'utilisateur. Ainsi nous pouvons remettre en question le déploiement de la 5G en France pour d'abord rentabiliser la couverture 4G. Aussi, les opérateurs pourraient développer des offres limitées qui seraient plus en adéquation avec l'idée de sobriété et d'arbitrage dans les usages.

Finalement, nous pensons que, pour encourager les entreprises privées dans cette voie, une régulation législative est nécessaire, car "il est illusoire de croire en une autorégulation des dysfonctionnements sociaux et économiques nés des développements numériques"¹¹. Il faut donc que l'Etat et les instances de régulation soient acteurs de la mise en place de la sobriété numérique, en concertation avec les consommateurs et tous les acteurs sus-nommés. Comme la sobriété implique un choix et donc un renoncement, il faut que la société entière soit au diapason des usages à privilégier. Et l'Etat pourrait reconsidérer le développement de la 5G - une technologie qui invite la société à prendre le chemin de l'ultra connectivité sans avoir préalablement mesuré l'adhésion et les impacts que cela sous-tend.

⁹ Dark patterns : « techniques de manipulation implémentées dans un service ou un produit, qui visent à faire agir l'utilisateur d'une certaine manière sans même qu'il en ait conscience. » D'après le collectif des Designers éthiques, « Designers Éthiques – Penser et concevoir des services numériques responsables et durables ».

¹⁰ L'approche « mobile first » consiste à concevoir le service numérique pour un mobile et à s'arrêter à ce stade, le smartphone ayant une puissance et une efficacité moindres à celle d'un ordinateur.

¹¹ Bruno Patino. La Civilisation du poisson rouge. Petit traité sur le marché de l'attention. Grasset. Essais français, 2019.