

Mail 15 - Reprendre le contrôle de sa vie numérique

Bonjour à toutes et à tous !

Deuxième semaine d'avril et on continue avec notre sujet du mois : le numérique. La semaine dernière, nous nous sommes plongés dans de nombreux chiffres abstraits. : nos émissions de GES dues au numérique se répartissent entre la fabrication de matériel pour nos infrastructures numériques (45%) – nos ordinateurs ou smartphones par exemple - et l'utilisation que l'on en fait (55%) – consommation énergétique des terminaux ou data centers par exemple. Voir le mail précédent pour plus d'informations. C'est bien beau ces chiffres, mais concrètement, quelle est notre marge de manœuvre en tant que consommateur ?

On peut s'interroger sur la nécessité de déployer des équipements permettant d'augmenter sans cesse le débit disponible des réseaux numériques en ne fixant d'autre limite aux individus que leur capacité financière à payer les services consommés, la connexion au réseau et les équipements. Services qui, rappelons-le, reposent à 80% sur l'électricité produite à partir de combustibles fossiles et nucléaires. Le besoin de se distraire à tout prix condamne-t-elle l'humanité à détruire inéluctablement son cadre de vie? Extrait d'article intitulé "Faire prendre conscience des conséquences de l'usage des écrans connectés pour l'environnement"

Quelles astuces pour reprendre le contrôle de ma vie numérique ?

Faire un bilan de ma consommation de contenus et de mes appareils numériques

Pour avoir une estimation des impacts engendrés par notre consommation de contenus numérique, [The Shift Project](#) propose Carbonalyser, une application mobile disponible sur [iOS](#) et [Android](#) et une extension de navigateur disponible sur [Chrome](#) et [Firefox](#) afin d'estimer ses émissions de GES à partir du contenu consulté. Cette semaine, nous vous proposons le défi suivant :

Le défi climat



de la semaine

Après avoir installé Carbonalyser sur mon ordinateur et mon smartphone, je consulte tous mes contenus internet exclusivement à travers ces appareils pour que toutes les données soient bien comptabilisées. *Dimanche prochain*, je fais une capture d'écran de ma consommation de la semaine (n'hésitez pas à nous l'envoyer si vous le voulez). Je multiplie par 52 pour avoir une estimation annuelle. Quel pourcentage de l'objectif des 2 tonnes de CO₂eq cela représente-t-il ?

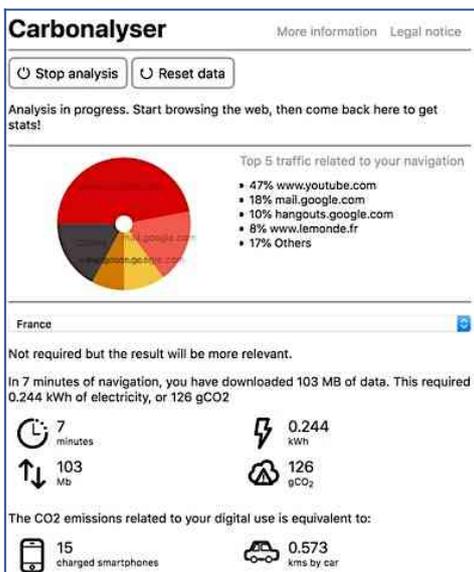


Figure: Capture d'écran de l'extension de navigateur Carbonalyser

Il pourra aussi être intéressant d'observer la répartition par site internet. Pour chaque site, le rapport « service rendu / impact carbone » me satisfait-il ? Dans la figure ci-contre, on peut constater que Youtube est un grand contributeur à l'empreinte numérique, phénomène observable à l'échelle mondiale (voir mail précédent et [The Global Internet Phenomena Report](#)). Selon les estimations, le visionnage de 30 min de vidéo en ligne émet environ 100 gCO₂eq avec une certaine variabilité selon les modèles (estimation haute à [200 gCO₂eq](#) et estimation basse à [30 gCO₂eq](#)) et les utilisations (Wifi ou 4G, ordinateur ou smartphone, ...).

Si les contenus internet consommés sont un grand facteur d'émissions de GES, la quantité croissante de matériel numérique est un autre aspect de l'impact environnemental. À l'occasion du grand nettoyage de printemps, on pourra en profiter pour comptabiliser le nombre d'appareils dans le foyer (ordinateurs, smartphones, balances connectées, ...). Lesquels nous rendent un réel service ? Lesquels pourraient encore rendre service à quelqu'un d'autre ? Seulement 15% des smartphones sont collectés en fin d'usage en France et au moins 30 millions d'appareils sont oubliés

dans nos tiroirs, voir [l'infographie de l'ADEME](#). Ces appareils peuvent être revendus ou recyclés via des plateformes comme [BackMarket](#), [GreenPanda](#) ou [Ecosystem](#).

Identifier les incitations à ma consommation numérique

L'incitation à l'achat de nouveau matériel numérique se fait par différents biais. Parmi les mécanismes les plus évidents, il y a la [publicité](#), qui tend à nous engager émotionnellement en vantant l'innovation presque magique des produits qu'elle promet, nous incitant ainsi à acheter sans avoir un réel besoin. Mais on trouve aussi souvent des mécanismes plus complexes à identifier tels que l'obsolescence programmée dont l'association *Halte à l'Obsolescence Programmée (HOP)* a fait son cheval de bataille. En complexifiant toujours plus les programmes informatiques, le matériel numérique ne devient plus assez puissant et le besoin de changer d'appareil se fait vite sentir (à cause du ralentissement des applications par exemple). Ici, l'enjeu est non seulement technique (concevoir des appareils et des systèmes informatiques durables, voir [l'affaire des imprimantes Epson](#)) mais aussi un enjeu de communication (informer clairement les utilisateurs et distinguer les mises à jour de conformité concernant la sécurité et les mises à jour évolutives ajoutant simplement de nouvelles fonctionnalités). C'est l'objet du cadre posé par [l'indice de réparabilité](#) introduit en France début 2021 et qui devient obligatoire pour certains équipements électriques et informatiques tels que les smartphones, ordinateur ou machine à laver. Des indices similaires pour les smartphones ont déjà été fournis par certaines entreprises comme [iFixit](#).



Figure: Exemples d'indices de réparabilité bientôt visibles sur certains produits électriques ou informatiques.

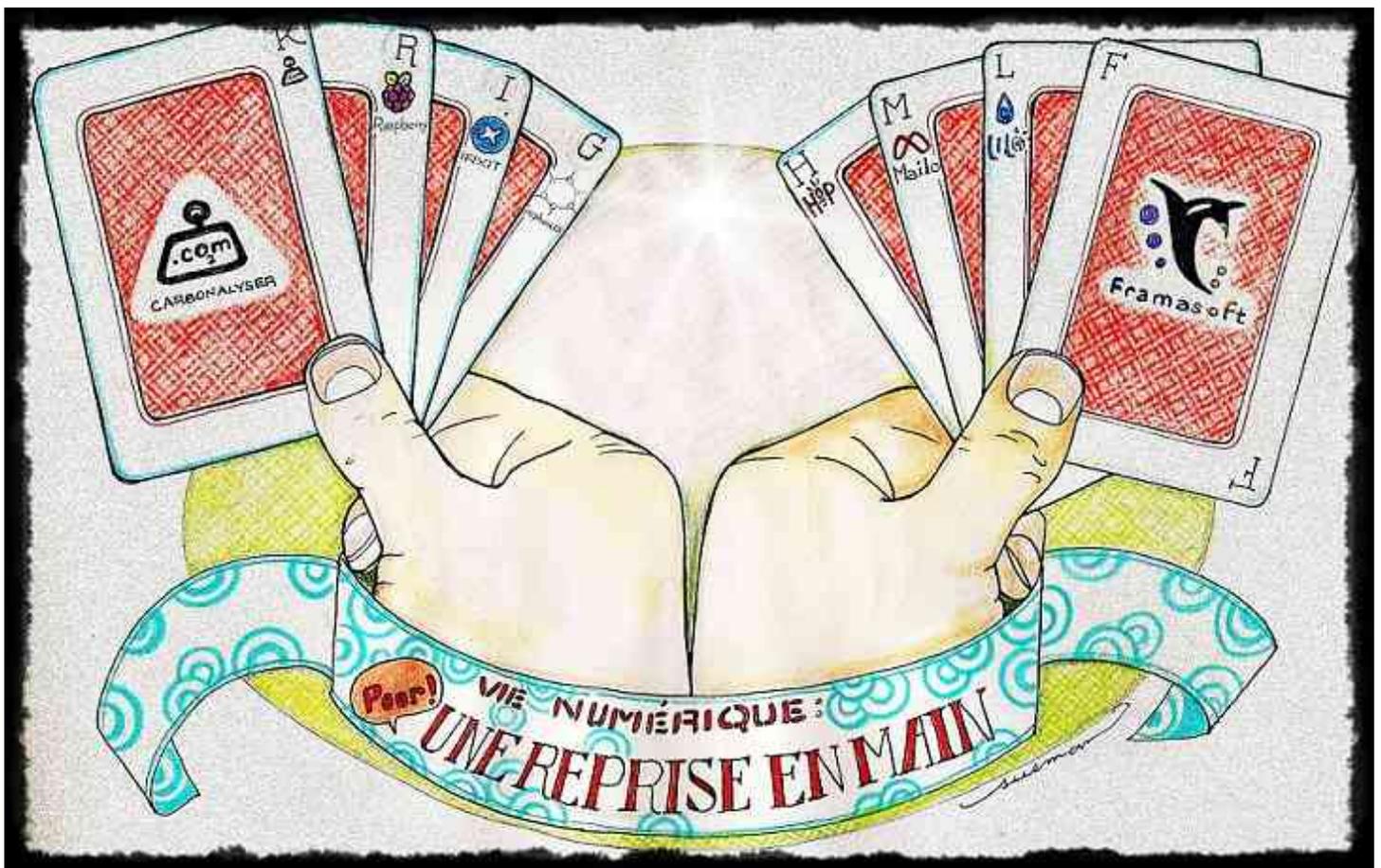
Du côté de nos usages, une grande majorité d'acteurs du numérique redoublent d'efforts et se bousculent pour capter l'une des plus grandes ressources d'aujourd'hui : notre attention. Une entreprise fonctionnant sur le modèle publicitaire telle que Facebook pourra vendre à une entreprise cliente d'autant plus d'emplacements publicitaires dans son application qu'elle a d'utilisateurs qui passent du temps sur sa plateforme. En effet, ces entreprises clientes sont à la recherche de notre attention pour mieux nous vendre leurs produits. Si les plateformes numériques leur permettent de capter l'attention de plus de consommateurs, elles leur permettent aussi de mieux les cibler pour personnaliser les publicités. Ainsi, on a vu se développer une science autour des techniques dites de design addictifs (voir les épisodes [Dopamine](#) d'Arte) et des algorithmes proposant des contenus dont l'objectif est de retenir les consommateurs sur les plateformes (voir le reportage [Derrière nos écrans de fumée](#)). Par exemple, sur la plateforme Youtube, dont le modèle économique est basé sur la publicité, l'objectif recherché est donc d'inciter le consommateur à rester sur la plateforme et à toujours visionner plus de contenu : objectif contradictoire avec celui de réduction des usages de la vidéo en ligne.

Parmi les incitations à la consommation numérique, on retrouve donc celles qui mènent à l'augmentation de production d'objets numériques d'une part (s'équiper de toujours plus d'objets connectés et renouveler fréquemment son smartphone par exemple) et celles qui mènent à l'augmentation de leur utilisation d'autre part (des contenus vidéos qui démarrent automatiquement et dont les résolutions ne cessent d'augmenter par exemple). De plus, lors du choix d'achat d'objets ou d'utilisation de services, il peut s'avérer utile de questionner le modèle économique de l'entreprise ou la structure qui les proposent. En d'autres termes : (1) Comment sont rémunérées les personnes qui conçoivent ces objets ou ces services ? (2) Est-ce que ce modèle me convient ?

Choisir des alternatives qui me conviennent

Voici quelques idées d'alternatives aux services et produits classiques :

- Mon moteur de recherche : [Qwant](#), [DuckDuckGo](#), [Lilo](#) ou [Ecosia](#)
- Mon service de messagerie : [Ecomail](#), [Posteo](#), [Mailo](#) ou [Tutanota](#)
- Mon forfait mobile : [TeleCoop](#) est un opérateur proposant un forfait mobile sans engagement utilisant le réseau Orange
- Ma suite bureautique : [Framasoft](#) ou [LibreOffice](#) proposent des alternatives à Google Drive ou la suite MS Office



- Mes appareils reconditionnés : [BackMarket](#) ou [GreenPanda](#) en Allemagne proposent des appareils reconditionnés avec garantie dont le bon fonctionnement a été vérifié au préalable
- Mon smartphone : [Fairphone](#) a obtenu 8.7/10 sur l'indice français de réparabilité
- Mon manuel de réparation : [iFixit](#) propose des tutoriels de réparation pour ses objets numériques

Pour ceux qui souhaitent bidouiller, voici quelques idées pour créer soi-même :

- Mon mini-ordinateur de bureau : [Raspberry Pi](#) est un mini-ordinateur (low cost, entre 20 et 35 euros, de la taille d'une carte de crédit) proposé par la fondation britannique [Raspberry Pi Foundation](#), qui se connecte sur votre téléviseur ou sur n'importe quel autre dispositif d'affichage disposant d'une entrée HDMI ou Vidéo (RCA)... Probablement une des solutions les plus économes en euro ET CO₂ pour utiliser un ordinateur.
- Mon smartphone sans Google : [GrapheneOS](#) ou [CalyxOS](#) sont des systèmes d'exploitation que l'on peut installer sur les smartphones à la place d'Android et qui permettent de ne pas utiliser les services Google.

Nous voici avec de nombreuses solutions à essayer dans notre quotidien pour reprendre le contrôle sur notre vie numérique. Le numérique est là pour nous, à notre service, ce ne doit pas être l'inverse !

Et l'avenir ? Les innovations technologiques ? La 5G ? Les nouveaux modes de communication ?... Peuvent-ils nous aider à nous rapprocher de notre objectif de neutralité carbone ou ne vont-ils que renforcer le problème ?..

A la semaine prochaine !

L'équipe du défi climat