

CAROLE
BIENAIMÉ BESSE

LES ÉCRANS-ROIS

Smartphones, consoles, tablettes :
aidons nos enfants
à reprendre le contrôle



Les Écrans-rois

Carole Bienaimé Besse

Les Écrans-rois

Smartphones, consoles, tablettes :
aidons nos enfants
à reprendre le contrôle

ISBN : 979-10-329-2559-1
Dépôt légal : 2023, mai
© Éditions de l'Observatoire/Humensis, 2023
170 *bis*, boulevard du Montparnasse, 75014 Paris

Pour Augustin, pour Joséphine.

« À mesure que la nécessité se trouve
socialement rêvée, le rêve devient
nécessaire. »

Guy Debord

Introduction

Internet, de l'utopie au désenchantement

La crise sanitaire a radicalement modifié notre rapport au numérique. Entre le dernier trimestre 2019 et le premier trimestre 2020, lorsque les pouvoirs publics ont intimé à l'humanité tout entière de ne plus sortir, de ne plus se voir, de ne plus se toucher, il a fallu brutalement réinventer notre façon d'interagir les uns avec les autres, pour continuer à vivre, travailler, s'informer, s'instruire, se divertir, se soigner et s'aimer.

Nos interactions sociales en ligne se sont intensifiées, et le numérique s'est imposé comme l'élément indispensable à la survie de notre espèce qui a sérieusement pensé à ce moment-là qu'elle était menacée d'extinction.

En 2020, les enfants ont fait une entrée accélérée et débridée dans le numérique. Plus question de restreindre l'accès aux différents terminaux puisque le savoir, l'école n'était plus accessible que par ce biais ! Plus question non plus de limiter le temps d'accès, car cette nounou numérique, corvéable à merci et aux horaires illimités, permettait aussi d'occuper les enfants quand les parents tentaient de ne pas perdre le contact avec leurs entreprises grâce aux visioconférences. La frontière entre le temps d'apprentissage et le temps d'écran est

devenue très floue, pour atteindre plus de sept heures de connexion par jour en moyenne. Un record.

Jeux vidéo en ligne, séries, films, vidéos, boucles de *reels* – même lorsqu'ils étaient inappropriés pour l'âge de l'enfant –, tout était bon pour ne pas sombrer, ne pas rester éloignés de ses amis, garder un semblant de vie sociale, tout en étant assigné à résidence et privé d'interaction physique avec quiconque.

Pour les plus grands, ce fut soit le retour forcé chez les parents, soit le double isolement, puisqu'il s'agissait de se confiner seul dans un logement étudiant, exigu, souvent loin des siens. L'écran d'apprentissage se réduisant souvent à un écran noir fait d'une mosaïque de dizaines d'initiales, les professeurs ayant la plupart du temps demandé de ne pas allumer la caméra et le micro pour ne pas perturber le bon déroulement des cours en visioconférence, libérer de la bande passante, et ainsi permettre aux étudiants d'une promotion entière de se connecter en même temps. La place de l'écran est devenue centrale et ces outils se sont démultipliés. Cette exposition débridée est devenue une habitude. Le confinement terminé, et malgré tous nos appels à sortir et à « chérir le dehors » durant tous ces mois, nous ne sommes pas revenus en arrière, le pli était pris. Il fallait toujours consommer plus, plus vite, des programmes en ligne, être présents sur tous les réseaux sociaux pour être bien certains de ne rien manquer.

Tout cela sans jamais se poser la question du bien-être de notre cerveau et de notre corps. Hélas, beaucoup d'entre nous, beaucoup d'adolescents, beaucoup d'enfants ont depuis été rattrapés et ont sombré dans une accoutumance destructrice, abrutissante et vaine, qui peut aller jusqu'à la dépression.

Pourtant, avec un peu de compréhension du numérique, et pas mal de dialogue, il serait facile d'apprendre aux adolescents comme aux enfants – et à nous-mêmes ! – à mieux utiliser nos outils de communication numériques et à ne plus se laisser dévorer par eux.

Mais il serait trop simple de diaboliser ces outils sans les comprendre et sans s'arrêter dans un premier temps sur l'origine de la philosophie de leur conception.

Comprendre l'histoire des technologies permet de comprendre les nouvelles modalités qui en découlent et, avec elles, les troubles civilisationnels, anthropologiques et politiques qui affectent désormais nos sociétés.

« Espace, frontière de l'infini vers laquelle voyage notre vaisseau spatial... » Cette phrase pleine de promesses qui introduisait chaque épisode de la série *Star Trek*, de Gene Roddenberry, symbolise une de nos utopies les plus chères : aller au-delà de nos frontières physiques, mais également de la frontière de l'infini. Pour comprendre ce qui se joue aujourd'hui, il est indispensable de comprendre comment le Web que nous connaissons a été conçu et la philosophie sous-jacente de chacune de ses grandes évolutions. Sans remonter aux calendes grecques, la chercheuse Ronda Hauben situe la naissance d'Internet en 1973 et non pas dans les années 1960 comme on le dit souvent¹. Ces années marquèrent l'apparition de l'Arpanet, un réseau américain de commutation par paquets. L'objet d'Internet dans l'esprit de ses créateurs était de créer un réseau international de communication, un réseau capable de regrouper l'Arpanet américain, Cyclades, le réseau français, et NPL, et le réseau britannique².

Sur la base des travaux de l'ingénieur français Louis Pouzin, inventeur de Cyclades, Vinton Cerf et Bob Khan

créèrent les suites des protocoles Internet TCP/IP³. Ce sont en quelque sorte les pères fondateurs d'Internet. Mais l'aventure dans laquelle nous sommes aujourd'hui commence dans les années 1990, lorsque Tim John Berners-Lee, ingénieur britannique, anobli depuis par la reine Élisabeth II, développe au sein du CERN⁴ le World Wide Web, avec l'aide de son collègue belge Robert Cailliau. Son ambition initiale était le partage sur un seul réseau de toutes les informations, afin de faciliter la communication et les travaux des chercheurs du CERN. Philanthrope, il demanda au CERN de verser son invention au domaine public.

À partir de là, tout le monde put s'y connecter et y construire des applications. En quelques mois, des millions de blogs et de sites sont créés. L'arrivée d'Internet en a été la première manifestation. Elle a aussi été la promesse d'un monde meilleur. « La déclaration d'indépendance du cyberspace » de l'activiste américain John Perry Barlow publiée le 8 février 1996 lors du sommet de Davos, en réponse au vote de la loi *Telecommunications Act* qui visait à inclure Internet dans la régulation des communications aux États-Unis, en est la parfaite illustration⁵. À la fin des années 1990, ce monde que décrivait John Perry Barlow était la prophétie autoréalisatrice d'un monde meilleur, d'un monde plus libre, plus juste, plus égalitaire, où l'être humain y serait plus intelligent, et plus heureux.

Les ouvrages et les récits de science-fiction de l'époque célébraient l'avènement d'Internet. Internet, le symbole de la libération de l'humanité. *Matrix* en est l'illustration. Le lapin blanc d'*Alice au pays des merveilles* y avait pris la forme d'un tatouage censé guider Neo,

le protagoniste du film, vers sa libération et celle de l'humanité tout entière.

Force est de constater que le cyberspace décrit par John Perry Barlow n'est pas celui que nous connaissons aujourd'hui. Dans de nombreux pans de nos vies, il n'a pas du tout été libérateur, bien au contraire. La littérature scientifique s'étoffe, et nous commençons à avoir le recul nécessaire pour tirer un premier bilan sur ces problématiques. Par ailleurs, les voix se lèvent pour alerter sur les dérives du Web, à commencer par celles des pionniers d'Internet, celles et ceux qui ont conçu le Web tel que nous le connaissons aujourd'hui. Une régulation nouvelle et dédiée est en train d'être rédigée et expérimentée. Il m'a donc semblé qu'il était le bon moment de poursuivre le débat dans ce livre et de partager ce que j'observe au plus près depuis une quinzaine d'années.

PREMIÈRE PARTIE

LE RÈGNE
DE LA DISTRACTION PERPÉTUELLE

« Choisis la pilule bleue et tout s'arrête, après tu pourras faire de beaux rêves et penser ce que tu veux. Choisis la pilule rouge : tu restes au pays des Merveilles et on descend avec le lapin blanc au fond du trou. »

Morpheus, dans *Matrix*

3. Le cerveau des enfants et des adolescents à l'ère numérique	101
4. Ce que disent les études scientifiques	105

TROISIÈME PARTIE

NOS ENFANTS, CES PARFAITS PRODUITS DE CONSOMMATION

1. Du statut de consommateur à celui de produit	119
2. Le temps de la récolte.....	123
3. L'industrie de la surveillance	127
4. Chacun dans son monde.....	131
5. L'impossible vérité	135
6. Influenceurs, algorithmes et recommandations	139
7. La persuasion massive	145
8. La révolution de l'IA	151

QUATRIÈME PARTIE

PARENTS 4.0

1. L'exemplarité	161
2. Des habitudes à changer	167
3. Établir des règles claires.....	171
4. L'éducation aux médias, à l'information et à la citoyenneté numérique	179
5. Le contrôle parental.....	183

<i>Table</i>	281
--------------	-----

6. Le respect de la vie privée et des données personnelles des enfants	189
---	-----

CINQUIÈME PARTIE ET L'ÉTAT DANS TOUT CELA ?

1. L'évolution législative	207
2. Un volontariste : le Royaume-Uni	217
3. En Europe	223
4. Aux États-Unis, la liberté en question	227
5. Ne plus décorrélér l'éthique de l'innovation ...	237
Conclusion : Les torches de la liberté	247
Annexe : Synthèse de la conférence annuelle de l'AAAI en 2009	259
Notes	265
Remerciements	275