



MINISTÈRE
DE L'ÉCONOMIE,
DES FINANCES
ET DE LA SOUVERAINETÉ
INDUSTRIELLE, ÉNERGÉTIQUE
ET NUMÉRIQUE

Liberté
Égalité
Fraternité

Direction générale
du Trésor



Institut de
l'ENTREPRISE
Melchior

Mise en activité de l'étude Trésor-Éco
de la Direction générale du Trésor

L'économie de l'attention à l'ère du numérique

Fiche rédigée par :

Cécile Gauron et Frédéric Graveleau,
professeurs de SES de l'académie de Nantes

À partir du Trésor-Éco de septembre 2025

« L'économie de l'attention à l'ère du numérique »

rédigé par Solal Chardon-Boucaud

Livret Professeurs

Table des matières

1. Lien avec le programme	3
2. Prérequis	4
3. Sensibilisation.....	5
4. Problématique identifiée.....	8
5. Activités.....	9
6. Mini lexique sur les notions fondamentales de la note	22
7. Évaluation.....	23
8. À propos	25

Les publications de la Direction générale du Trésor sont des ressources que l'on peut proposer aux élèves et mobiliser dans le cadre du traitement des programmes de sciences économiques et sociales. Elles traitent de sujets qui mettent en évidence des enjeux économiques et sociétaux qui entrent en résonance avec ce qui est enseigné. Les activités proposées ci-dessous à partir de l'étude Trésor-Éco « L'économie de l'attention à l'ère du numérique » ont pour objectif d'étendre ou d'approfondir certaines connaissances et de travailler des savoir-faire. À partir de la lecture et de l'analyse de documents d'experts, il s'agit de travailler de courts exercices qui éveilleront la curiosité des élèves sur des points d'actualité et inviteront à s'interroger sur les résultats des politiques publiques. Les activités ci-dessous n'ont pas l'ambition d'utiliser chaque élément de l'étude Trésor-Éco de la Direction générale du Trésor ; elles constituent un guide pour s'approprier les principaux enjeux qu'elle met en exergue. Cette proposition de mise en activité a été pensée de manière modulaire, dans un souci à la fois de liberté et de différenciation pédagogiques.

1. Lien avec le programme

Référence aux objectifs d'apprentissage du programme pouvant exploiter la note Trésor-Éco

(Apparaissent en gras ceux qui feront l'objet de la mise en activité)

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE DE SAVOIR

Niveau	Questionnement	Objectif d'apprentissage
Seconde	Comment les économistes, les sociologues et les politistes raisonnent-ils et travaillent-ils ?	OA1 – Comprendre : <ul style="list-style-type: none">• qu'une des questions de base de l'économie est : « Qu'est-ce qu'une allocation efficace des ressources rares ? » ;• que celles de la sociologie sont : « Comment fait-on société ? Comment explique-t-on les comportements sociaux ? » ;
Première	Comment les marchés imparfaitement concurrentiels fonctionnent-ils ?	OA1 – Comprendre, à l'aide d'exemples, les principales sources du pouvoir de marché (nombre limité d'offreurs, ententes et barrières à l'entrée).
Première	Quelles sont les principales défaillances du marché ?	OA1 – Comprendre que le marché est défaillant en présence d'externalités et être capable de l'illustrer. OA5 – Être capable d'illustrer l'intervention publique face à ces défaillances.
Première	Comment se construisent et évoluent les liens sociaux ?	OA4 – Comprendre comment les nouvelles sociabilités numériques contribuent au lien social.
Terminale	Quelles politiques économiques dans le cadre européen ?	OA2 – Comprendre les objectifs, les modalités et les limites de la politique européenne de la concurrence.

2. Prérequis

DANS LE CADRE DU PROGRAMME DE SECONDE :

- Comprendre qu'une des questions de base de l'économie est : « Qu'est-ce qu'une allocation efficace des ressources rares ? » ;
- Comprendre la distinction entre causalité et corrélation et ainsi savoir mettre en évidence un lien de causalité ;
- Connaître les principaux indicateurs de création de richesses de l'entreprise (chiffre d'affaires, valeur ajoutée, bénéfice) ;
- Illustrer la notion de marché par des exemples.

DANS LE CADRE DU PROGRAMME DE PREMIERE :

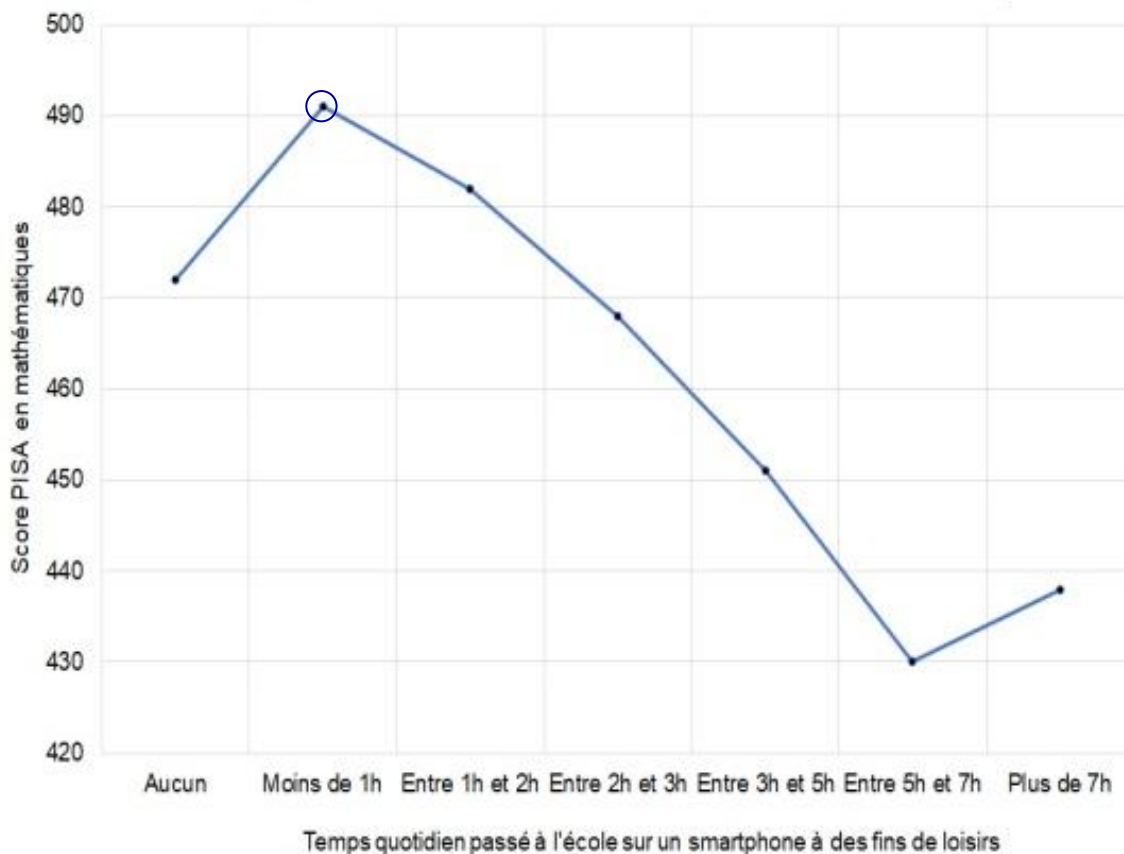
- Comprendre, à l'aide d'exemples, les principales sources du pouvoir de marché ;
- Comprendre que la politique de la concurrence augmente le surplus du consommateur.

UTILISATION DES DONNEES QUANTITATIVES ET DES REPRESENTATIONS GRAPHIQUES :

- Calcul, lecture et interprétation de proportion, de pourcentage de répartition ;
- Lecture et interprétation de représentations graphiques.

3. Sensibilisation

Temps passé à l'école sur un smartphone
à des fins de loisirs et score PISA en mathématiques



Source : OCDE (2023), PISA 2022 Database, Volume II Annex B1, Chapter 5 (Figure II.5.14).

Note de lecture : En 2022, le score PISA moyen en mathématiques des élèves qui passaient entre 5h et 7h par jour sur leur smartphone à l'école à des fins de loisirs était de 430.

Note : Les différences entre les catégories liées au temps d'utilisation du smartphone sont toutes statistiquement significatives (cf. PISA Results Volume II Annex A3). L'OCDE ne fournit pas d'explications ou d'éléments de contexte quant au fait que les scores des élèves utilisant leur smartphone plus de 7h par jour soient légèrement meilleurs que ceux des élèves utilisant leur smartphone entre 5h et 7h par jour.

QUESTIONS

1. En allant sur le site : <https://www.education.gouv.fr/pisa-programme-international-pour-le-suivi-des-acquis-des-eleves-41558>, relevez la signification de l'acronyme puis, brièvement, l'objectif de cette enquête.

2. Exprimez avec soin la signification de la donnée entourée 490 correspondant à « moins d'une heure ». NB : Le score moyen en mathématiques au test PISA en France est de 474 points (472 points en moyenne dans l'OCDE), il n'y a pas de score minimal ni de score maximal.
3. Les deux variables du graphique vous semblent-elles être corrélées ? Justifiez votre réponse en utilisant des données pertinentes.
4. Quelles hypothèses pouvez-vous émettre sur les liens de causalité expliquant cette corrélation statistique ?

ÉLÉMENTS DE CORRECTION

1. PISA : Programme international pour le suivi des acquis des élèves, enquête qui a pour objectif de tester les compétences des élèves de 15 ans en lecture, sciences et mathématiques.
2. La valeur 490 représente le score PISA moyen en mathématiques des élèves qui, à des fins de loisirs, ont passé moins d'une heure par jour sur leur smartphone à l'école. Cela signifie que, selon les données PISA, les élèves utilisant leur smartphone moins d'une heure par jour obtiennent en moyenne un score de 490 en mathématiques.
3. Les deux variables du graphique semblent corrélées avec une variable indépendante, le temps quotidien passé sur un smartphone à l'école et une variable dépendante, le score PISA en mathématiques.
Le graphique montre en effet une tendance décroissante du score PISA en mathématiques à mesure que le temps passé sur le smartphone augmente.
Cette tendance suggère une corrélation négative : plus le temps passé sur le smartphone s'accroît, plus le score PISA en mathématiques diminue. Les extrêmes (aucun temps consacré au smartphone et plus de 7 heures quotidiennes) ne suivent pas cette tendance générale.
4. Plusieurs hypothèses peuvent être émises pour expliquer cette corrélation :
 - Distraction et concentration : L'utilisation prolongée du smartphone pourrait réduire la concentration en classe, limitant ainsi l'assimilation des concepts mathématiques.

- Temps d'étude réduit : Les élèves passant plus de temps sur leur smartphone pourraient consacrer moins de temps à l'étude ou aux devoirs, ce qui affecterait leurs performances.
- Qualité des activités en ligne : Le temps passé sur le smartphone pourrait être associé à des activités non éducatives (réseaux sociaux, jeux), qui ne contribuent pas à l'apprentissage. NB : Cet effet pourrait être accentué par l'IA dont l'accès était moins généralisé en 2022.
- Effet de causalité inverse : Les élèves en difficulté en mathématiques pourraient se tourner davantage vers leur smartphone par manque d'intérêt ou de motivation pour les cours.

4. Problématique identifiée

PROBLEMATIQUE

En quoi la présence d'externalités sur les marchés de l'économie de l'attention les rendent-elles défailtants ? Comment les pouvoirs publics interviennent-ils face à ces défailtances ?

La note du *Trésor-Éco* n°369 montre en effet que, si l'économie de l'attention génère des bénéfices privés et stimule la productivité, elle entraîne également de fortes externalités négatives :

- Dégradation de la santé mentale ;
- Perte de temps productif ;
- Impact sur les facultés cognitives.

Sont ensuite présentées les principales régulations enclenchées au niveau national et au niveau européen.

La note apporte donc un éclairage concret et chiffré sur une défailtance de marché contemporaine, très concrète pour nos élèves.

Éléments de la note *Trésor-Éco* qui sont mobilisés dans la fiche :

- Synthèse de la page 1 en activité 5.1, graphique de la page 1 en activité 5.3 ;
- Schéma de la page 2 en activité 5.2 ;
- Quelques brèves citations des pages 4 à 9 en activité 5.4 ;
- Graphique 1 p.8 en sensibilisation ;
- Infographie 2 p.8 en évaluation ;
- Texte intégral de la partie 3 en activité 5.5.

5. Activités

Niveaux de difficulté : + Facile ■□□ ■■□ ■■■ + Difficile

ACTIVITE 1

LECTURE DE LA NOTE *TRESOR-ÉCO*

Quiz à partir de la synthèse de la note ■□□

- L'économie de l'attention désigne l'ensemble des modèles économiques par lesquels les entreprises cherchent à valoriser l'attention des consommateurs. Ces modèles reposent majoritairement sur la publicité : celle-ci permet de fournir gratuitement ou à tarif préférentiel certains services appréciés par les consommateurs, qui les rémunèrent indirectement en constituant une audience pour un annonceur publicitaire.
- Si ces modèles sont déployés depuis de nombreuses années par les médias « traditionnels » (e.g. presse écrite, télévision), certaines plateformes numériques comme les réseaux sociaux les portent à un stade encore plus poussé, en raison des caractéristiques techniques et économiques qui leur sont propres.
- Les entreprises numériques de l'économie de l'attention génèrent de l'activité économique, notamment via leur chiffre d'affaires, les ventes induites par la publicité en ligne et les gains de productivité liés au développement de nouveaux outils et fonctionnalités.
- Elles génèrent toutefois aussi des externalités négatives importantes pour les utilisateurs et la société (e.g. perte de temps productif, impact sur les facultés cognitives ou la santé mentale). Celles-ci pourraient atteindre – selon un travail de recension de la littérature existante – entre 2 et 3 points de PIB à long terme pour la partie quantifiable de ces impacts. Cet ordre de grandeur – qui doit être considéré avec prudence en raison des hypothèses sur lesquelles il repose – dépend avant tout de la détérioration des capacités cognitives des enfants, qui réduira leur productivité future lorsqu'ils seront entrés sur le marché du travail.
- La dynamique de régulation enclenchée aux niveaux français et européen consiste à (i) réguler les fonctionnalités des plateformes, (ii) protéger les publics les plus vulnérables comme

les enfants ou (iii) favoriser la concurrence pour faciliter le développement de solutions, plus vertueuses.

Source : Solal CHARDON-BOUCAUD, « L'économie de l'attention à l'ère du numérique », *Trésor-Éco* n°369, 2025.

1. Pourquoi parle-t-on d'économie de l'attention ?

- Parce que les plateformes cherchent à maximiser leur chiffre d'affaires.
- Parce que l'attention humaine est devenue une ressource rare et valorisée par les entreprises.
- Parce que les consommateurs paient directement pour leur temps d'écran.

2. Quelle est la source principale de revenus des plateformes numériques ?

- La publicité.
- Les abonnements payants.
- Les dons et les subventions publiques.

3. Quelle est la place des réseaux sociaux numériques dans l'économie de l'attention ?

- L'économie de l'attention ne concerne que les réseaux sociaux numériques et leurs plateformes.
- Les réseaux sociaux numériques développent l'économie de l'attention à un stade jamais atteint.
- Les réseaux sociaux numériques déploient le modèle des médias sans ajouts particuliers.

4. En quoi l'économie de l'attention génère-t-elle de l'activité économique ? (Plusieurs réponses possibles)

- Gains de productivité dus aux outils numériques.
- Création de services gratuits pour les utilisateurs.
- Chiffre d'affaires plus important des annonceurs.
- Amélioration de la concentration et du sommeil.

5. Quels effets négatifs la note identifie-t-elle ? (Plusieurs réponses possibles)

- Troubles de la santé mentale.
- Risque accru de sédentarité et d'obésité
- Baisse du temps consacré à la production de richesses.
- Troubles des capacités cognitives.

6. À long terme, la perte de productivité liée à ces effets pourrait représenter :

- Un point de PIB ou moins.
- Plus d'un point et moins de 2 points de PIB.
- 2 points de PIB ou plus.

7. Selon la note, sur quoi repose la dynamique de régulation mise en place en France et en Europe ? (Plusieurs réponses possibles)

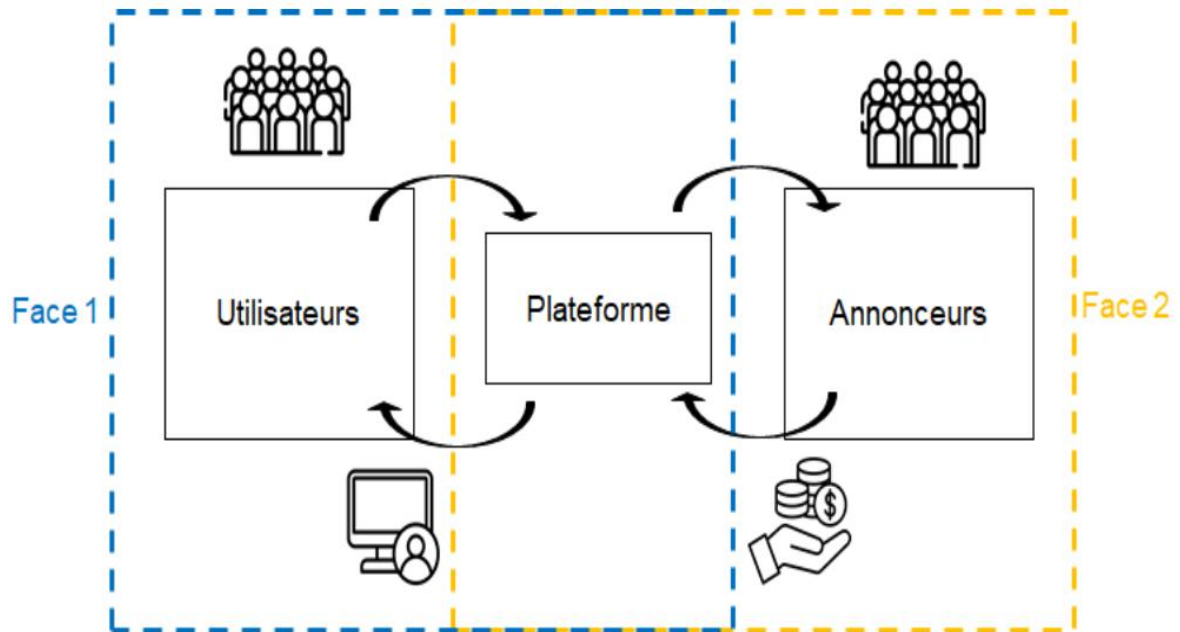
- Sur la volonté de favoriser la concurrence pour développer des solutions plus vertueuses.
- Sur la protection des publics les plus vulnérables, notamment les enfants.
- Sur le fait de réguler les fonctionnalités des plateformes (ex. : pratiques addictives, algorithmes).
- Sur une réduction du temps d'écran imposée par la loi à tous les utilisateurs.

ACTIVITE 2

LES MARCHES DE L'ECONOMIE DE L'ATTENTION ■■■□

[Cette courte activité vise à identifier les acteurs de ces marchés complexes mais pas à introduire la notion de marché biface explicitement.]

Document : L'économie de l'attention et son marché biface



Source : Direction générale des entreprises, Direction générale du Trésor.

1. Recherchez des exemples des produits que les plateformes offrent sur la face 1 du marché puis sur la face 2 du marché.
2. Montrez que les demandeurs sur la face 1 du marché ne paient pas souvent le produit qu'ils utilisent.
3. De quoi dépend le prix des espaces publicitaires qu'achètent les annonceurs sur la face 2 du marché ?

Correction

1. Recherchez des exemples des produits que les plateformes offrent sur la face 1 du marché puis sur la face 2 du marché.

Les plateformes offrent, sur la face 1 du marché, des moteurs de recherche, des réseaux sociaux, des vidéos, des jeux ou de la musique en ligne. Elles offrent, sur la face 2 du marché, des espaces ou des services publicitaires (bannières, ordre de présentation).

2. Montrez que les demandeurs sur la face 1 du marché ne paient pas souvent le produit qu'ils utilisent.

De nombreuses plateformes proposent leurs contenus gratuitement aux usagers en contrepartie d'annonces publicitaires. Elles proposent aussi parfois des services complémentaires payants, comme la réduction ou l'élimination de la publicité.

3. De quoi dépend le prix des espaces publicitaires qu'achètent les annonceurs sur la face 2 du marché ?

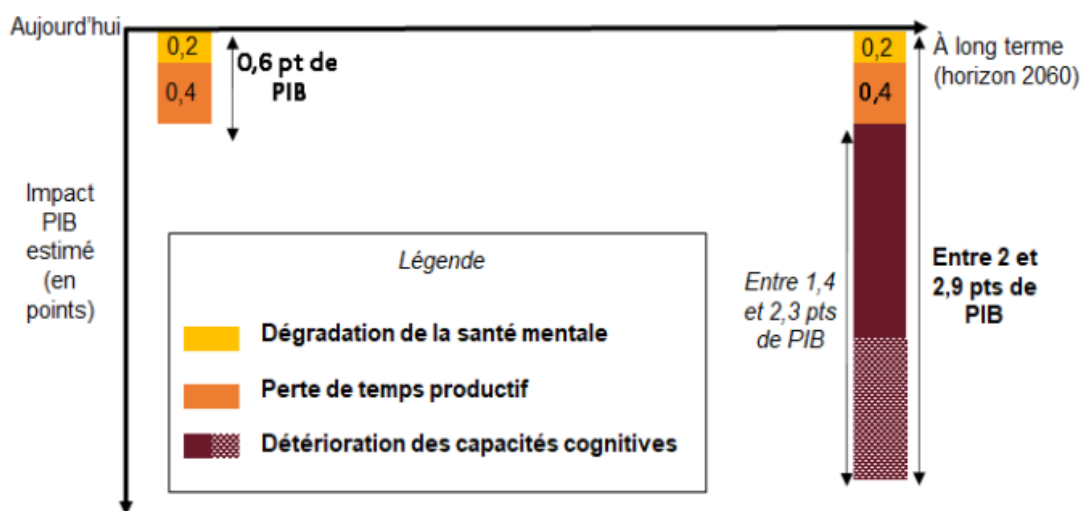
Plus le nombre d'utilisateurs est important et plus le temps moyen d'usage de la plateforme est élevé, plus les prix des annonces sur cette plateforme pourront être élevés. On calcule en moyenne que chaque euro dépensé en annonces sur les plateformes engendre 3,4 € de ventes induites supplémentaires.

ACTIVITE 3

MESURER ET IDENTIFIER LES EXTERNALITES NEGATIVES



Impact sur le PIB français des principales externalités négatives générées par l'économie de l'attention



Source : Estimations DG Trésor.

Note de lecture : À long terme (horizon 2060), la détérioration des capacités cognitives liée à l'économie de l'attention pourrait avoir un impact sur l'activité économique compris entre 1,4 et 2,3 points de PIB, selon la méthodologie détaillée dans la suite du document. À court terme, l'impact des externalités générées par l'économie numérique de l'attention serait d'ores et déjà de l'ordre de 0,6 point de PIB.

* Les travaux ont été menés en collaboration avec la Direction générale des entreprises, notamment le Pôle régulation des plateformes numériques, que l'auteur remercie vivement. La présente publication n'engage toutefois que la Direction générale du Trésor.

Questions :

1. Cherchez un exemple précis pour illustrer chacun des effets négatifs produits par l'économie de l'attention.
2. Pourquoi les effets négatifs sont-ils plus importants à long terme ?
3. Expliquez pourquoi ces effets constituent des externalités négatives.

Éléments de correction

1. Cherchez un exemple précis pour illustrer chacun des effets négatifs produits par l'économie de l'attention.

Les effets négatifs sur la santé mentale se manifestent par exemple par la dépendance entretenue par les plateformes (elles ont besoin de maintenir les usagers connectés pour bien vendre leurs espaces publicitaires), par la dégradation du sommeil ou par une plus grande fréquence de stress chronique, de dépression et d'anxiété (p.8).

Les effets négatifs sur la dégradation du temps productif s'expliquent par le temps capté par les réseaux sociaux numériques au détriment d'autres activités dont l'activité professionnelle. Utilisation au travail de 20 minutes à 2h1/2 du smartphone pour des raisons non professionnelles (p.9).

Les effets négatifs sur les capacités cognitives affectent les capacités d'attention et de mémorisation, ce qui produit un effet sur les performances scolaires et donc sur le capital humain des futurs travailleurs (p.7).

2. Pourquoi les effets sont-ils plus importants à long terme ?

La détérioration des capacités cognitives des enfants exposés aux écrans aura des conséquences économiques à long terme, dans la mesure où ces effets s'observeront lors de leur entrée sur le marché du travail. La baisse de leurs performances en mathématiques, mesurée par l'enquête PISA, devrait se traduire par une réduction de leur productivité sur toute leur période d'activité professionnelle. Cet effet est important mais son estimation est par nature incertaine (entre 1,4 et 2,3 points de PIB par an à l'horizon 2060).

3. Expliquez pourquoi ces effets constituent des externalités négatives.

Les plateformes numériques supportent des coûts privés (conception de l'algorithme, entretiens des serveurs informatiques, par exemple) mais ne prennent pas en charge les coûts liés à la perte de temps productif, à la santé mentale et aux capacités cognitives affectées des usagers, coûts externes qui sont supportés par la société. Le coût social de l'économie de l'attention (coûts privés + coûts externes) est bien supérieur à son coût privé qui seul est pris en compte par les plateformes.

C'est une défaillance de ce marché car les plateformes sont incitées à produire plus de leurs services car elles n'en supportent qu'une partie des coûts.

ACTIVITE 4

MESURER ET IDENTIFIER LES EXTERNALITES NEGATIVES (SUITE) ■■■

À l'aide des citations suivantes de la note du Trésor, classer les externalités dans le tableau sous les citations :

1. « La publicité en ligne soutient la consommation et stimule la croissance du chiffre d'affaires de nombreux secteurs. »
2. « L'économie de l'attention facilite l'accès gratuit à des contenus culturels, éducatifs ou de divertissement. »
3. « La surexposition des jeunes aux écrans provoque une baisse mesurable des compétences cognitives et scolaires. »
4. « Les usages numériques excessifs sont associés à des troubles du sommeil, de l'anxiété et de la dépression. »
5. « Les interruptions répétées par notifications entraînent une perte de concentration et de productivité au travail. »
6. « Les outils numériques peuvent améliorer la communication et la coordination dans les entreprises. »

7. « Les effets cumulés de ces atteintes cognitives pourraient réduire le PIB de 1,4 à 2,3 points à long terme. »

Type d'externalité	Citation(s) correspondante(s)	Effet économique identifié
Externalités positives	...	Gains de productivité, ventes induites, accès gratuit à des services, diffusion d'informations
Externalités négatives Capital humain	...	Baisse des capacités cognitives, perte de compétences, impact sur le PIB à long terme
Externalités négatives Santé	...	Troubles du sommeil, anxiété, dépression
Externalités négatives – Productivité / Temps de travail	...	Distraction, perte de concentration, baisse d'efficacité

Correction

Type d'externalité	Citation(s) correspondante(s)	Effet économique identifié
Externalités positives	<p>1. « La publicité en ligne soutient la consommation et stimule la croissance du chiffre d'affaires de nombreux secteurs. »</p> <p>2. « L'économie de l'attention facilite l'accès gratuit à des contenus culturels, éducatifs ou de divertissement. »</p> <p>6. « Les outils numériques peuvent améliorer la communication et la coordination dans les entreprises. »</p>	Gains de productivité, accès gratuit à des services, diffusion d'informations, stimulation de la consommation.
Externalités	3. « La surexposition des	Baisse des capacités

Type d'externalité	Citation(s) correspondante(s)	Effet économique identifié
négatives – Capital humain	jeunes aux écrans provoque une baisse mesurable des compétences cognitives et scolaires. » 7. « Les effets cumulés de ces atteintes cognitives pourraient réduire le PIB de 1,4 à 2,3 points à long terme. »	cognitives, perte de compétences, impact sur le PIB à long terme.
Externalités négatives – Santé	4. « Les usages numériques excessifs sont associés à des troubles du sommeil, de l'anxiété et de la dépression. »	Troubles du sommeil, anxiété, dépression.
Externalités négatives – Productivité / Temps de travail	5. « Les interruptions répétées par notifications entraînent une perte de concentration et de productivité au travail. »	Distraction, perte de concentration, baisse d'efficacité.

ACTIVITE 5

L'INTERVENTION DES POUVOIRS PUBLICS FACE AUX EXTERNALITES NEGATIVES (3^E PARTIE DE LA NOTE)

[Classe Puzzle en deux phases : phase 1 avec des groupes d'experts travaillant sur un seul type d'intervention puis phase 2 avec des groupes d'apprentissage reconstitués de façon à comprendre au moins un expert de chaque type d'intervention.

Les groupes d'expert disposent d'une des trois sous-partie de la 3^e partie de la note (3.1, 3.2 ou 3.3).]

Phase 1 : 3 (6 ou 9) groupes d'experts

1. Vous allez devoir présenter un type d'intervention que vos camarades n'auront pas étudié. Vérifiez que vous en comprenez bien les modalités,

l'intérêt pour lutter contre les externalités négatives et les limites de sa mise en œuvre.

2. Rédigez un paragraphe pour expliciter en quoi cette mesure agit sur les effets externes négatifs engendrés par l'économie de l'attention et les compense.

Phase 2 : 3 (6 ou 9) groupes d'apprentissage

3. Présentez à l'oral le type d'intervention que vous avez étudiée. [seul ou en binôme]
4. Complétez ensemble les tableaux de synthèse.
5. Soulignez, dans le paragraphe distribué, qui porte sur la mesure dont vous êtes expert, les éléments que vous aviez explicités dans votre paragraphe de la question 2. [seul]
6. Complétez la réponse que vous aviez rédigée à la question 2, si nécessaire. [seul]
7. Recopiez les paragraphes explicatifs des autres mesures.

Paragraphes à distribuer pour les questions 5, 6 et 7 :

La régulation des contenus et pratiques addictives (Digital Services Act) doit dissuader les entreprises de fournir des contenus addictifs sous peine de sanctions. Ici, la crainte de la sanction (pécuniaire et en termes d'image) incite les entreprises à développer des contenus qui créent moins de dépendance même si cela limite les espaces publicitaires qu'elles vendent. Ainsi, le règlement veut éviter des techniques de captation de l'attention jugées les plus nocives ; elle interdit ainsi aux plateformes de présenter des fils de défilement infinis aux mineurs.

La lutte contre la concentration et les abus de position dominante (Digital Markets Act), doit permettre de dynamiser la concurrence entre entreprises. La concurrence incitera les entreprises de l'économie de l'attention à proposer des contenus plus favorables aux consommateurs qu'aux annonceurs, qui engendrent donc moins d'externalités négatives. L'interopérabilité des réseaux sociaux qui

permet de transférer ses données d'une plateforme à l'autre favorise cette concurrence.

La restriction de l'exposition des enfants aux écrans et aux réseaux sociaux numériques graduée selon l'âge doit permettre de les protéger de leurs effets nocifs. Les pouvoirs publics peuvent agir sur l'environnement des enfants (crèches, écoles) mais aussi sur les parents en leur présentant les risques liés aux externalités négatives. Ces mesures préventives doivent permettre que les externalités négatives produites par l'économie de l'attention, soient mieux maîtrisées.

Correction

	Digital Services Act	Digital Markets Act	Commission Écrans
Niveau d'intervention	Européen	Européen	National
Modalités de l'action	Régulation des contenus et pratiques addictives	Lutte contre la concentration et abus de position dominante	Protection et prévention des mineurs
Intérêt	Cadre législatif pour encadrer les captations de l'attention les plus nocives	En encourageant la concurrence, volonté de faire naître de nouveaux acteurs plus respectueux des utilisateurs, tout en incitant les plateformes déjà présentes à mieux se comporter. (pratiques déloyales, barrières technologiques)	Protéger les enfants, public vulnérable, en restreignant l'exposition aux écrans et en la graduant selon l'âge
Limites	Nécessite un lourd système de contrôle et de sanctions pour éviter que certaines entreprises contournent les normes imposées	Les grandes plateformes ont un rôle de contrôleur d'accès, difficile à remettre en cause	L'exposition des enfants aux écrans est le fait de la famille. Les pouvoirs publics ne peuvent intervenir pour contraindre les individus au sein de la sphère privée

ACTIVITE 6

COMPRENDRE LES EXTERNALITES COMME DEFAILLANCE DU MARCHÉ ■■■□

Arthur Cecil Pigou est un économiste anglais qui a initié, dans les années 1920, la réflexion sur les externalités. Imaginez que vous soyez Arthur Cecil Pigou, de retour au XXI^e siècle, et que vous deviez répondre à quelques questions d'un journaliste sur l'économie de l'attention.

[NB : Cette activité peut être menée en groupes avant que les propositions ne soient confrontées pour aboutir à un texte commun de l'interview fictive.]

Journaliste : *Professeur Pigou, pouvez-vous nous rappeler ce que sont les externalités et pourquoi elles posent problème ?*

Votre réponse : ...

Journaliste : *Et comment appliqueriez-vous cette idée à l'économie de l'attention ?*

Votre réponse : ...

Journaliste : *Que recommanderiez-vous pour corriger cette défaillance ?*

Votre réponse : ...

Corrigé visant à identifier les éléments à ajouter à l'interview fictive commune s'ils n'y apparaissent pas.

Journaliste : *Professeur Pigou, pouvez-vous nous rappeler ce que sont les externalités et pourquoi elles posent problème ?*

Pigou (fictif) : Bien sûr. Les externalités surviennent lorsqu'une activité économique impose des coûts ou des bénéfices à des tiers qui ne sont pas pris en compte dans le prix du marché. Par exemple, une usine qui pollue l'air ne paie pas pour les dommages causés à la santé publique. C'est ce que j'ai appelé une défaillance du marché : le marché ne reflète pas les coûts ou bénéfices réels, et les ressources sont allouées de manière inefficace au profit des usines qui polluent.

Journaliste : *Et comment appliqueriez-vous cette idée à l'économie de l'attention ?*

Pigou (fictif) : Imaginez maintenant que l'attention humaine soit la ressource rare. Les plateformes numériques captent notre attention sans que le coût social soit intégré : perte de productivité, diminution de la concentration, effets sur la santé mentale. Les plateformes sont

donc incitées à retenir le plus longtemps possible les internautes sur leurs réseaux afin de vendre plus d'espaces publicitaires car elles ne supportent pas les coûts des externalités que cela engendre. Les ressources sont allouées à la surconsommation de contenus numériques au détriment d'autres usages plus favorables à la société.

Journaliste : Que recommanderiez-vous pour corriger cette défaillance ?

Pigou (fictif) : De la même manière que j'ai suggéré des taxes sur la pollution, il faudrait créer des mécanismes qui internalisent ces coûts. Cela pourrait passer par des taxes sur les contenus trop addictifs, des régulations ou des incitations pour que les plateformes respectent mieux le bien-être des utilisateurs. L'idée reste la même : faire en sorte que le prix reflète réellement le coût total de l'activité économique, y compris les externalités.

6. Mini lexique sur les notions fondamentales de la note

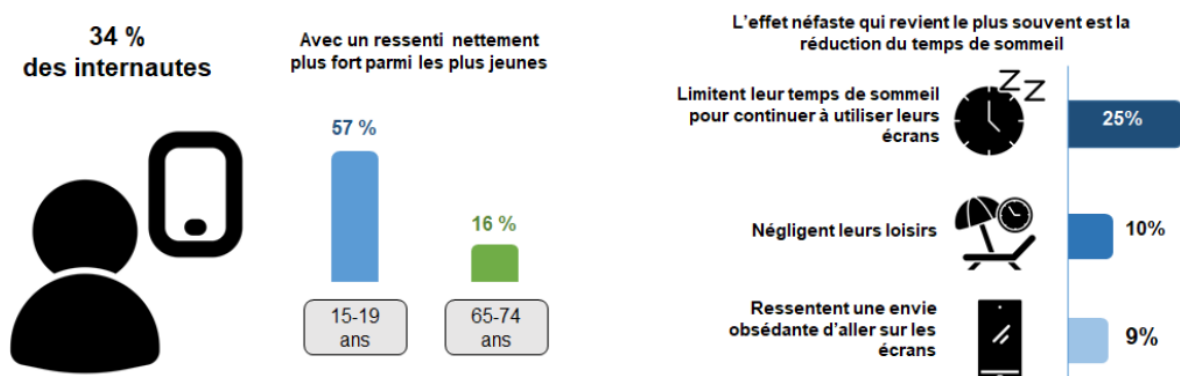
Notion	Définition
Économie de l'attention	Ensemble des marchés où les entreprises offrent gratuitement ou à tarif préférentiel un service apprécié des consommateurs afin de constituer une audience et de vendre des espaces publicitaires sur le temps d'attention des consommateurs.
Externalité	Effet de l'action d'un agent économique sur le bien-être d'un autre agent, sans compensation monétaire. Elle peut être positive (effet bénéfique) ou négative (effet nuisible).
Externalité négative	Effet défavorable de l'action d'un agent économique sur un autre agent sans compensation monétaire. Dans la note : baisse des capacités cognitives, troubles de santé, perte de productivité.
Coût social	Somme du coût privé (supporté directement par l'offreur) et du coût externe (supporté par le reste de la société). Quand le coût social > coût privé → défaillance du marché.
Marché biface	Marché sur lequel une entreprise offre des produits à deux groupes d'agents demandeurs (ex. réseau social aux internautes et bannières aux annonceurs publicitaires) et tire profit de leurs interactions.
Régulation	Ensemble des interventions publiques visant à corriger les défaillances du marché (règles, taxes, normes, lois). Ici : DSA, DMA, Commission Écrans.
Bien-être collectif	Mesure globale de la satisfaction d'une population à l'égard de ses conditions d'existence, qui dépend non seulement du revenu et de la consommation, mais aussi de la santé, de l'éducation et de la cohésion sociale.
Capital humain	Ensemble des connaissances, compétences et aptitudes qui rendent les individus productifs. Les pertes cognitives liées à la surexposition numérique en sont une érosion.

7.Évaluation

ÉTUDE DE DOCUMENT

[Les infographies ne sont pas proposées dans les sujets d'examen récents mais elles peuvent être un premier stade de découverte de cette sous-épreuve en classe de première.]

Enquête sur l'effet néfaste lié à l'usage des écrans ressenti par les internautes (en dehors des temps d'étude ou de travail) en 2023



Source : Insee (2024), « En 2023, un tiers des internautes ressentent au moins un effet néfaste des écrans », Insee Focus n° 329.

Note : Six potentiels effets néfastes des écrans ont été mesurés dans l'enquête (réduction du temps de sommeil, fait de négliger ses loisirs, conflits avec des proches, problèmes au travail ou à l'école, envie obsédante d'être sur un écran, se sentir mal ou déprimé).

Questions

1. À l'aide des données du document, comparez l'effet négatif des écrans ressenti par les internautes de 15-19 ans avec les 65-74 ans.
2. À l'aide du document et de vos connaissances, expliquez pourquoi les effets de l'usage des écrans sont des externalités négatives qui constituent une défaillance du marché.

Éléments de correction :

Question 1

57 % des internautes de 15-19 ans ressentent un effet négatif lié à l'usage des écrans en dehors du temps d'étude et de travail alors que

seuls 16 % des 65-74 ans ressentent cet effet négatif.
Les jeunes sont donc environ 3,5 fois plus touchés que les séniors.

Question 2

Les effets de l'usage des écrans sont des **externalités négatives** car les individus subissent **des conséquences néfastes** (manque de sommeil, baisse de productivité, problèmes de santé) **sans que les producteurs de contenus ou d'écrans n'en supportent le coût.**

Ces coûts (santé, éducation, bien-être) sont **supportés par la société** (famille, système de santé, écoles, économie), et non par les entreprises qui profitent de l'attention des utilisateurs.

Par exemple, la réduction du temps de sommeil (25 %) entraîne une baisse de concentration à l'école ou au travail, ce qui réduit la productivité et augmente les dépenses de santé. Les plateformes numériques, elles, **ne paient pas** pour ces conséquences.

Cela constitue une **défaillance du marché** car l'offre sur les marchés de l'économie de l'attention va être supérieure et les prix plus bas que si les plateformes supportaient le coût des externalités plutôt que de les laisser à la charge du reste de la société.

8.À PROPOS

Ce livret est le fruit d'un partenariat entre la direction générale du Trésor du ministère de l'Économie, des Finances et de la Souveraineté industrielle, énergétique et numérique et le programme Melchior de l'Institut de l'Entreprise.



MELCHIOR : PROGRAMME ENSEIGNANTS-ENTREPRISES DE L'INSTITUT DE L'ENTREPRISE

Institut de l'entreprise : 29, rue de Lisbonne, 75008 Paris Tél. : 01 53 23 05 49 - daniel.didier@idep.net

Cette ressource a été réalisée dans le cadre du **Programme Enseignants-Entreprises de l'Institut de l'entreprise développé en partenariat avec le ministère de l'Éducation nationale.**

Retrouvez cette mise en activité sur www.melchior.fr ainsi que des cours de SES, des faits d'actualité, des notes de lecture...

Créé en 1975, l'Institut de l'entreprise est un *think tank* indépendant de tout mandat syndical ou politique. Association à but non lucratif, **l'Institut de l'entreprise a une triple vocation : être un centre de réflexion, un lieu de rencontre et un pôle de formation.**



Direction générale
du Trésor

LA DIRECTION GÉNÉRALE DU TRÉSOR

La direction générale du Trésor (DG Trésor) est une direction du ministère de l'Économie, des Finances et de la Souveraineté industrielle, énergétique et numérique.

Elle propose et conduit, sous l'autorité des ministres, les actions des politiques économique et financière de la France et les défend en Europe et dans le monde.