





Présenté par

Capsana



GUY DESROSIERS
PRÉSIDENT-DIRECTEUR GÉNÉRAL











SOMMAIRE >

OMNIPRÉSENCE DU NUMÉRIQUE

2 ÉVOLUTION ET INNOVATION

MÉFAITS ET RESPONSABILITÉS

IMAGINER UN MONDE NUMÉRIQUE MEILLEUR

Qui ne pourrait plus se passer du numérique ?





Qui est d'avis que le numérique améliore notre quotidien?













COMBIEN D'ÉCRANS À LA MAISON?

CONNEXIONS LIVE

5.2G D'INTERNAUTES

64% de la population (8,125G)

et 16% des 0-10 ans

5G a des

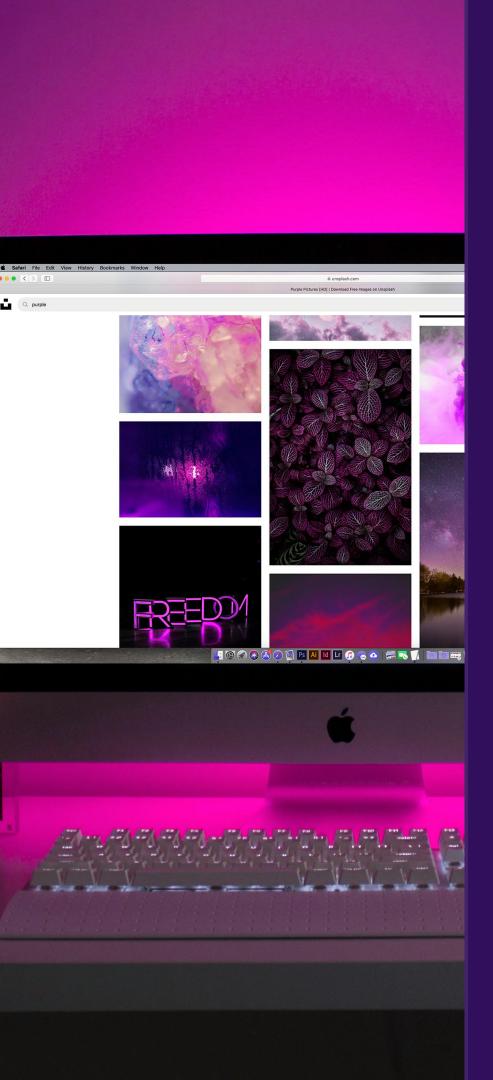
De personnes sur les réseaux sociaux

61% de la population (8,125G)

82%

Des internautes jouent à des jeux vidéo

4,3G de personnes



TOUT CECI OU PRESQUE ENTRE LES MAINS DU

GAFAM

Google



co Meta





Google







BING

F

NEURALINK-ELON MUSK





Auto-discipline

Économie de l'attention



STRATÉGIES DE RÉTENTION

notifications, reconnaissance/gambling, algorithme et chambres d'échos, démarrage automatique, personnalisation, avant-première...

EN PLUS 4A =

Accessible (portable) en tout temps, partout Anonyme et confidentiel Abordable / "gratuit" !! Agréable



Qui pense que le numérique créé de la pression ou ajoute du stress sur leur vie ?





Qui voudrait réduire son temps passé sur les écrans et leurs applications?



BIENFAITS

Et MÉFAITS

DÉMOCRATIE/POLITIQUE

Les technologies de persuasion ont acquis la capacité de prédire et d'influencer nos actions.



EFFETS DÉLÉTÈRES

1

CULTURE ET IDENTITÉ

Pour nos artistes une exposition planétaire et pour notre culture une dilution...



EFFETS DÉLÉTÈRES

2

1

ÉCONOMIE ET EMPLOIS

Économie du partage, délocalisation et intelligence artificielle...

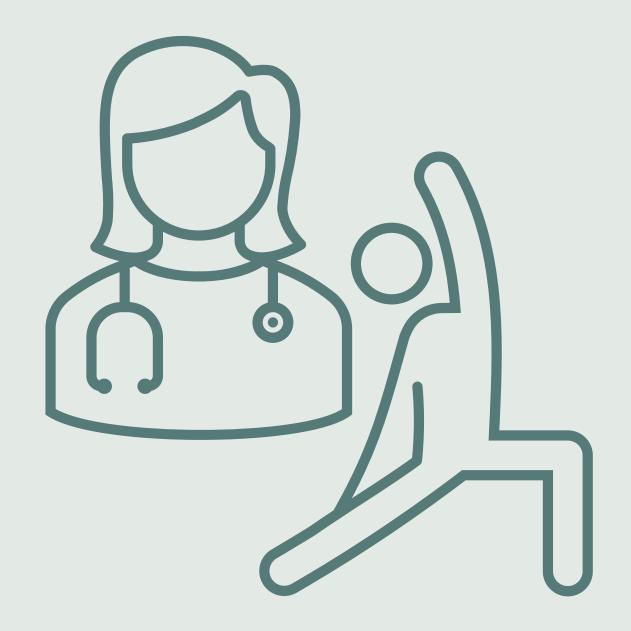


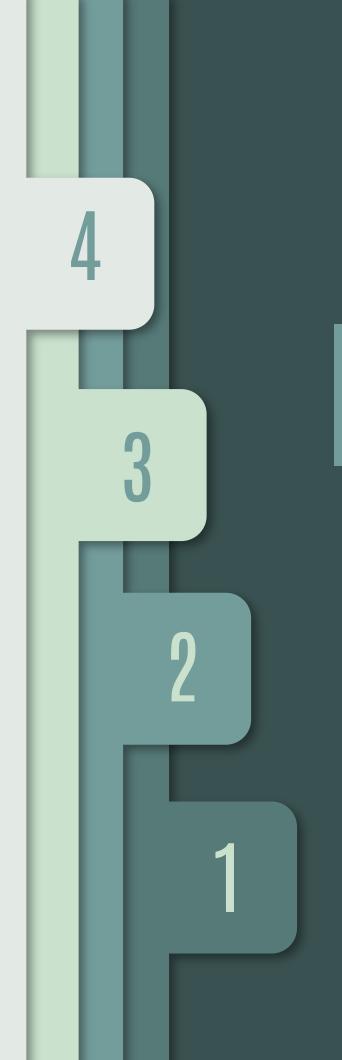
EFFETS
DÉLÉTÈRES

1

SANTÉ

Santé physique, mentale, santé au travail, santé financière...





EFFETS DÉLÉTÈRES

EFFETS

SUR L'ENVIRONNEMENT



OBSOLESCENCE PROGRAMÉE



CONSOMMATION NUMÉRIQUE



DES SIMILITUDES ?



DES SIMILITUDES ?



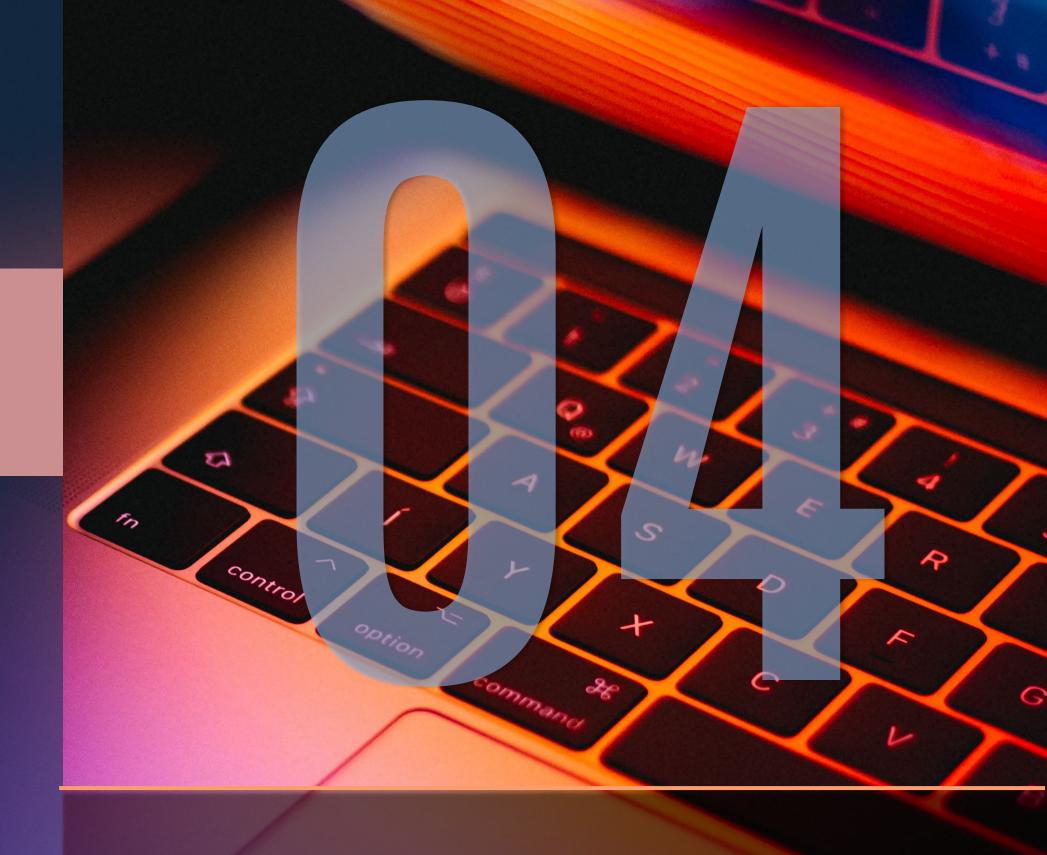






IMAGINONS UN MONDE

NUMÉRIQUE MEILLEUR



Pistes d'actions

LA CHARTE

D'OTTAWA

Élaborer une politique publique saine







Center for Humane Technology

- Social Dilemma
- Al Dilemma











Trouble du jeu vidéo





2008

La Chine impose des contrôles sur l'usage des jeux vidéo aux moins de 18 ans.



2018

Interdictions d'appareils personnels dans les périmètres scolaires (France, ONTARIO)



2019

Arrivée de PAUSE et d'autres...



FRANCES HAUGEN





42 ÉTATS AMÉRICAINS portent plainte contre META



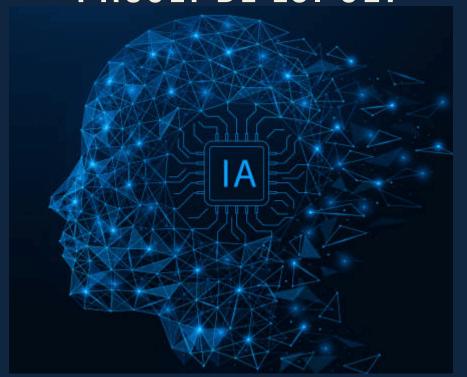


SOMMETIA

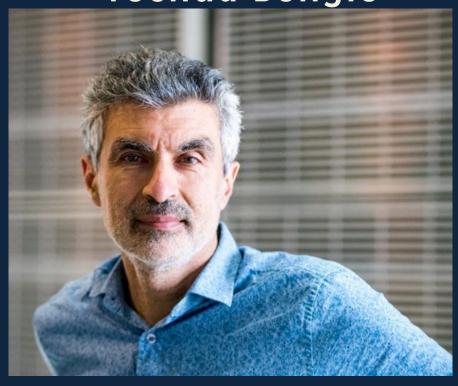
Des experts sonnent l'alarme: l'IA pourrait menacer l'humanité d'extinction



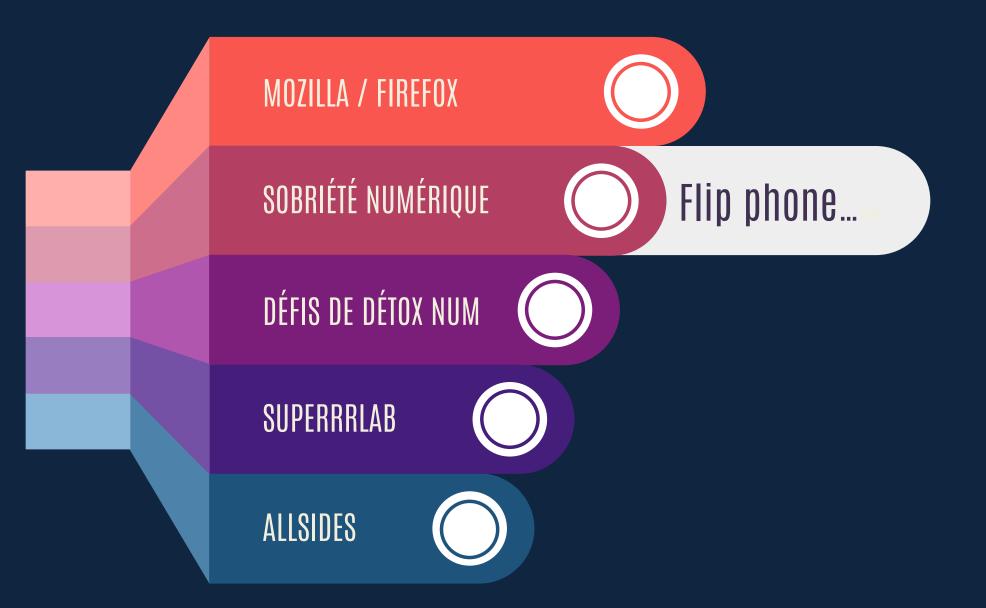
PROJET DE LOI C27



Yoshua Bengio



Et d'autres initiatives...





Center for Humane Technology

5 PRINCIPES

HUMAIN D'ABORD

RESPONSABILITÉ ÉTHIQUE

> DIVERSITÉ ET INCLUSION

AUTONOMIE ET ÉMANCIPATION

TRANSPARENCE

