



Réseaux sociaux, jeux vidéo, écrans... comment trouver un équilibre dans la famille ?

Soirée au collège Wangari Maathai
Le Pian Médoc le 04/06/2026

Présentation



Marianne Massaloux

Médias-Cité, coopérative d'innovation sociale et numérique

Co-gérante / Chargée d'ingénierie de projets numériques

Coordinatrice du réseau des Promeneurs du net jeunes de la Gironde



Raison d'être des Promeneurs du net : les constats

Les jeunes

- Usage massif, souvent et longtemps
- Nouvel espace d'exploration des possibles

Les adultes accompagnateurs (parents, professionnels de la jeunesse...)

- Usage moins répandu, moins fréquent,
- Souvent démunis



C'est pour répondre à ces constats que les Promeneurs du Net ont été créés.

Qui sont les Promeneurs du Net jeunes ?

Les Promeneurs et Promeneuses du Net Jeunes

- professionnel-les
- en contact avec des jeunes régulièrement
- présence éducative sur les réseaux sociaux dans le cadre de leurs missions habituelles

Mission :

Présence éducative
en ligne
Écouter, conseiller,
prévenir et orienter.

Valeurs :

Bienveillance
éthique
confidentialité
autonomisation
coopérations locales

Profils :

Salariés d'associations,
collectivités
Compléter l'action
terrain par une
présence en ligne.





www.promeneursdunet.fr

PDN parentalité



Coralie MELLE

coordinatrice du réseau PDN Parentalité 33

pdnp.coordination@gmail.com

07 63 95 76 85

www.mda33.fr/promeneurs-du-net-pros/

PDN Jeunes



MÉDIAS-CITÉ
Innovation sociale
et numérique



Marianne MASSALOUX

coordinatrice du réseau PDN jeunes 33

pdn33@medias-cite.coop

07 86 18 38 90

www.pdn33.fr

Débat mouvant / Quizz

Les écrans sont responsables de la baisse de l'intelligence des nouvelles générations

Plutot d'accord 

Plutot pas d'accord ? 

extrait du webinaire du 6/05/2025 - Intervention de Grégoire Borst : professeur de psychologie du développement et de neurosciences cognitives de l'éducation (Université Paris Cité) et directeur du laboratoire de psychologie du développement et de l'éducation de l'enfant (LaPsyDÉ – CNRS). <https://afpa.org/>

Débat mouvant / Quizz

Les écrans peuvent provoquer des troubles de l'apprentissage (dys) et des troubles du spectre de l'autisme

Plutot d'accord 

Plutot pas d'accord ? 

extrait du webinaire du 6/05/2025 - Intervention de Grégoire Borst : professeur de psychologie du développement et de neurosciences cognitives de l'éducation (Université Paris Cité) et directeur du laboratoire de psychologie du développement et de l'éducation de l'enfant (LaPsyDÉ – CNRS). <https://afpa.org/>

Débat mouvant / Quizz

Les enfants n'arrivent plus à se concentrer en classe car ils passent trop de temps sur les écrans

Plutot d'accord 

Plutot pas d'accord ? 

extrait du webinaire du 6/05/2025 - Intervention de Grégoire Borst : professeur de psychologie du développement et de neurosciences cognitives de l'éducation (Université Paris Cité) et directeur du laboratoire de psychologie du développement et de l'éducation de l'enfant (LaPsyDÉ – CNRS). <https://afpa.org/>

Débat mouvant / Quizz

Les réseaux sociaux sont à l'origine des symptômes dépressifs chez les adolescents

Plutôt d'accord 

Plutôt pas d'accord ? 

extrait du webinaire du 6/05/2025 - Intervention de Grégoire Borst : professeur de psychologie du développement et de neurosciences cognitives de l'éducation (Université Paris Cité) et directeur du laboratoire de psychologie du développement et de l'éducation de l'enfant (LaPsyDÉ – CNRS). <https://afpa.org/>

Débat mouvant / Quizz

**L'utilisation des écrans peut entraîner
une addiction**

Plutot d'accord 

Plutot pas d'accord ? 

extrait du webinaire du 6/05/2025 - Intervention de Grégoire Borst : professeur de psychologie du développement et de neurosciences cognitives de l'éducation (Université Paris Cité) et directeur du laboratoire de psychologie du développement et de l'éducation de l'enfant (LaPsyDÉ – CNRS). <https://afpa.org/>

Messages importants

1 - Intéressons-nous à ce que les jeunes (enfant, ados) font avec les outils numériques.

Que font-ils sur les écrans ?

A quoi jouent-ils ? Que regardent-ils ? Qui suivent-ils sur les réseaux sociaux ? Avec qui discutent-ils ? Produisent-ils du contenu ?

Commentent-ils du contenu ? Quels sont leurs pratiques préférées et pourquoi ? Qu'y trouvent-ils de si intéressant ?

Messages importants

2 - Instaurer un climat de confiance pour parler des pratiques numériques.

Éviter le jugement, le mépris.

Lutter contre le secret, la méfiance, la suspicion, le rejet.

Messages importants

3 - Discuter de ce qui se passe, de ce qu'ils voient, de ce qu'ils entendent, de ce qu'ils ressentent...

Expliquer, débattre, questionner, argumenter, rassurer, se rassurer, agir si besoin.

Messages importants

4 - Accompagner, réguler plutôt qu'interdire.

Les risques : attrait de l'interdiction, isolement et impasse en cas de problème.

Messages importants

5 - Donner l'exemple.

Moments d'utilisation, durée, contenus, etc.

Quelques chiffres sur les pratiques numériques

Pour avoir des points de repères et de comparaison
et jouer un peu !

sources :

<https://wearesocial.com/fr/blog/2024/01/digital-2024/>

<http://www.educpopnum.org/>

<https://blog.digimind.com/fr/tendances/comment-les-jeunes-utilisent-les-reseauxn-france>

OCT
2025

ESSENTIAL DIGITAL HEADLINES

OVERVIEW OF THE ADOPTION AND USE OF CONNECTED DEVICES AND SERVICES



TOTAL
POPULATION



we
are
social

8.25
BILLION

URBANISATION

58.4%

UNIQUE MOBILE
PHONE SUBSCRIBERS



Meltwater

5.78
BILLION

vs. POPULATION

70.1%

INDIVIDUALS USING
THE INTERNET



KEPIOS

6.04
BILLION

vs. POPULATION

73.2%

SOCIAL MEDIA
USER IDENTITIES



5.66
BILLION

vs. POPULATION

68.7%

OCT
2025

FRANCE

OVERVIEW OF THE ADOPTION AND USE OF CONNECTED DEVICES AND SERVICES

NOTE: SIGNIFICANT REVISIONS TO SOURCE DATA MAY DISTORT VALUES FOR CHANGE OVER TIME. FIGURES SHOWN HERE ARE **NOT DIRECTLY COMPARABLE** WITH VALUES PUBLISHED IN PREVIOUS REPORTS.



FRANCE

TOTAL
POPULATION



66.7
MILLION

YEAR-ON-YEAR CHANGE

+0.2%
+101 THOUSAND

URBANISATION

82.4%

CELLULAR MOBILE
CONNECTIONS



INDIVIDUALS USING
THE INTERNET



SOCIAL MEDIA
USER IDENTITIES



SOURCES: UNITED NATIONS; GOVERNMENT AUTHORITIES; GSM USER IDENTITIES MAY **NOT** REPRESENT UNIQUE INDIVIDUALS. **CO** USE DIFFERENT SOURCES vs. LOCAL AND REGIONAL DATA, SO SU ACTUAL ADOPTION OR USE, WHERE YEAR-ON-YEAR CHANGE IS

OCT
2025

FRANCE

OVERVIEW OF THE ADOPTION AND USE OF CONNECTED DEVICES AND SERVICES

NOTE: SIGNIFICANT REVISIONS TO SOURCE DATA MAY DISTORT VALUES FOR CHANGE OVER TIME. FIGURES SHOWN HERE ARE **NOT DIRECTLY COMPARABLE** WITH VALUES PUBLISHED IN PREVIOUS REPORTS.



FRANCE

TOTAL
POPULATION



66.7
MILLION

YEAR-ON-YEAR CHANGE

+0.2%
+101 THOUSAND

URBANISATION

82.4%

CELLULAR MOBILE
CONNECTIONS



INDIVIDUALS USING
THE INTERNET



SOCIAL MEDIA
USER IDENTITIES



51.5
MILLION

YEAR-ON-YEAR CHANGE

+2.2%
+1.1 MILLION

TOTAL vs. POPULATION

77.2%

SOURCES: UNITED NATIONS; GOVERNMENT AUTHORITIES; GSMA. USER IDENTITIES MAY **NOT** REPRESENT UNIQUE INDIVIDUALS. **COM** USE DIFFERENT SOURCES vs. LOCAL AND REGIONAL DATA, SO SUM ACTUAL ADOPTION OR USE, WHERE YEAR-ON-YEAR CHANGE IS "[

ADVISORY: SOCIAL MEDIA GLOBAL DATASETS MAY REPRESENT DECREASES IN

**we
are
social**

Meltwater

OCT
2025

FRANCE

OVERVIEW OF THE ADOPTION AND USE OF CONNECTED DEVICES AND SERVICES

NOTE: SIGNIFICANT REVISIONS TO SOURCE DATA MAY DISTORT VALUES FOR CHANGE OVER TIME. FIGURES SHOWN HERE ARE **NOT DIRECTLY COMPARABLE** WITH VALUES PUBLISHED IN PREVIOUS REPORTS.



FRANCE

TOTAL
POPULATION



66.7
MILLION

YEAR-ON-YEAR CHANGE

+0.2%
+101 THOUSAND

URBANISATION

82.4%

CELLULAR MOBILE
CONNECTIONS



INDIVIDUALS USING
THE INTERNET



SOCIAL MEDIA
USER IDENTITIES



63.4
MILLION

YEAR-ON-YEAR CHANGE

+0.2%
+96 THOUSAND

TOTAL vs. POPULATION

95.2%

51.5
MILLION

YEAR-ON-YEAR CHANGE

+2.2%
+1.1 MILLION

TOTAL vs. POPULATION

77.2%

SOURCES: UNITED NATIONS; GOVERNMENT AUTHORITIES; GSM. USER IDENTITIES MAY **NOT** REPRESENT UNIQUE INDIVIDUALS. **CONNECTIONS** MAY USE DIFFERENT SOURCES vs. LOCAL AND REGIONAL DATA, SO SOME VALUES MAY NOT REPRESENT ACTUAL ADOPTION OR USE, WHERE YEAR-ON-YEAR CHANGE IS NOT AVAILABLE.

SOURCES: OECDH; BETA RESEARCH CENTER; KEPIOS ANALYSIS. **ADVISORY:** SOCIAL MEDIA USER IDENTITIES ARE **NOT COMPARABLE** WITH PREVIOUS REPORTS. GLOBAL DATASETS MAY NOT INDICATE SOURCE CORRECTIONS, AND **MAY NOT** REPRESENT DECREASES IN ADOPTION OR USE. **INACCURATE RESULTS. SEE NOTES ON DATA.**

OCT
2025

FRANCE

OVERVIEW OF THE ADOPTION AND USE OF CONNECTED DEVICES AND SERVICES

NOTE: SIGNIFICANT REVISIONS TO SOURCE DATA MAY DISTORT VALUES FOR CHANGE OVER TIME. FIGURES SHOWN HERE ARE **NOT DIRECTLY COMPARABLE** WITH VALUES PUBLISHED IN PREVIOUS REPORTS.



FRANCE

TOTAL
POPULATION



66.7
MILLION

YEAR-ON-YEAR CHANGE

+0.2%
+101 THOUSAND

URBANISATION

82.4%

CELLULAR MOBILE
CONNECTIONS



77.3
MILLION

YEAR-ON-YEAR CHANGE

+3.4%
+2.6 MILLION

TOTAL vs. POPULATION

116%

INDIVIDUALS USING
THE INTERNET



63.4
MILLION

YEAR-ON-YEAR CHANGE

+0.2%
+96 THOUSAND

TOTAL vs. POPULATION

95.2%

SOCIAL MEDIA
USER IDENTITIES



51.5
MILLION

YEAR-ON-YEAR CHANGE

+2.2%
+1.1 MILLION

TOTAL vs. POPULATION

77.2%

SOURCES: UNITED NATIONS; GOVERNMENT AUTHORITIES; GSMA INTELLIGENCE; ITU; EUROSTAT; CNNIC; PLATFORM RESOURCES; OCDH; BETA RESEARCH CENTER; KEPIOS ANALYSIS. **ADVISORY:** SOCIAL MEDIA USER IDENTITIES MAY **NOT** REPRESENT UNIQUE INDIVIDUALS. **COMPARABILITY:** SOURCE CHANGES AND BASE REVISIONS. FIGURES ARE **NOT COMPARABLE** WITH PREVIOUS REPORTS. GLOBAL DATASETS MAY USE DIFFERENT SOURCES vs. LOCAL AND REGIONAL DATA, SO SUMS MAY NOT CORRELATE. **IMPORTANT:** NEGATIVE VALUES MAY INDICATE SOURCE CORRECTIONS, AND **MAY NOT** REPRESENT DECREASES IN ACTUAL ADOPTION OR USE. WHERE YEAR-ON-YEAR CHANGE IS "[N/A]", COMPARISONS WITH HISTORICAL DATA WILL PRODUCE **INACCURATE RESULTS**. SEE [NOTES ON DATA](#).

Les pratiques numériques des jeunes (educpopnum.org)



2017



2019/2020



2023/2024

Nombre d'équipement(s) personnel(s) par jeune (smartphone, ordinateur, tablette)

0,9

1,8

2,5

10

Quizz tiré des interventions educpoponum de présentation de l'enquête 2023/2024

Nombre d'équipement(s) personnel(s) par jeune (smartphone, ordinateur, tablette)

0,9

1,8

2,5¹

nombre d'équipements
inutilisés par foyer français

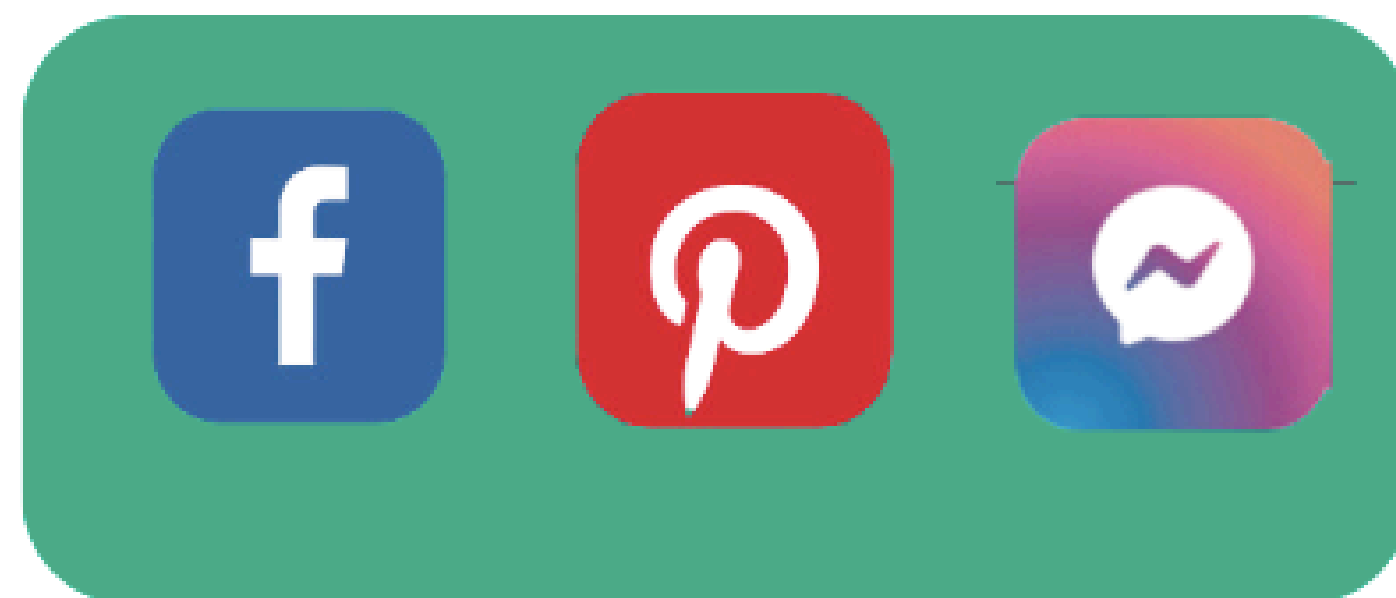
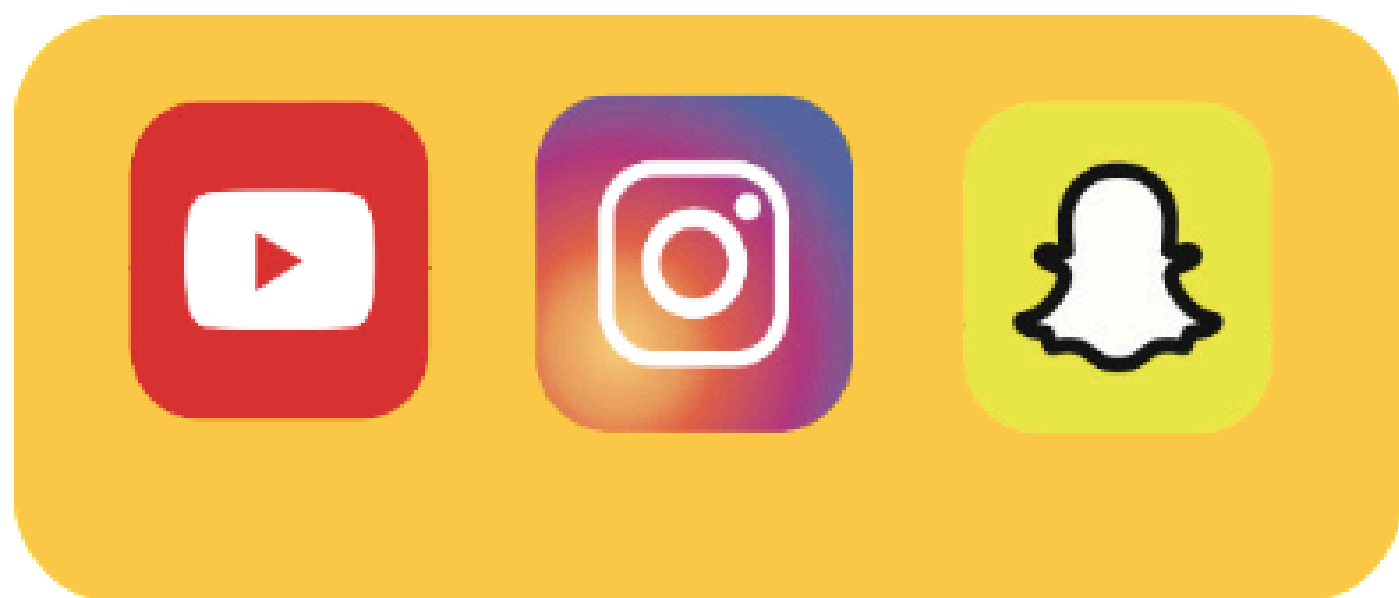
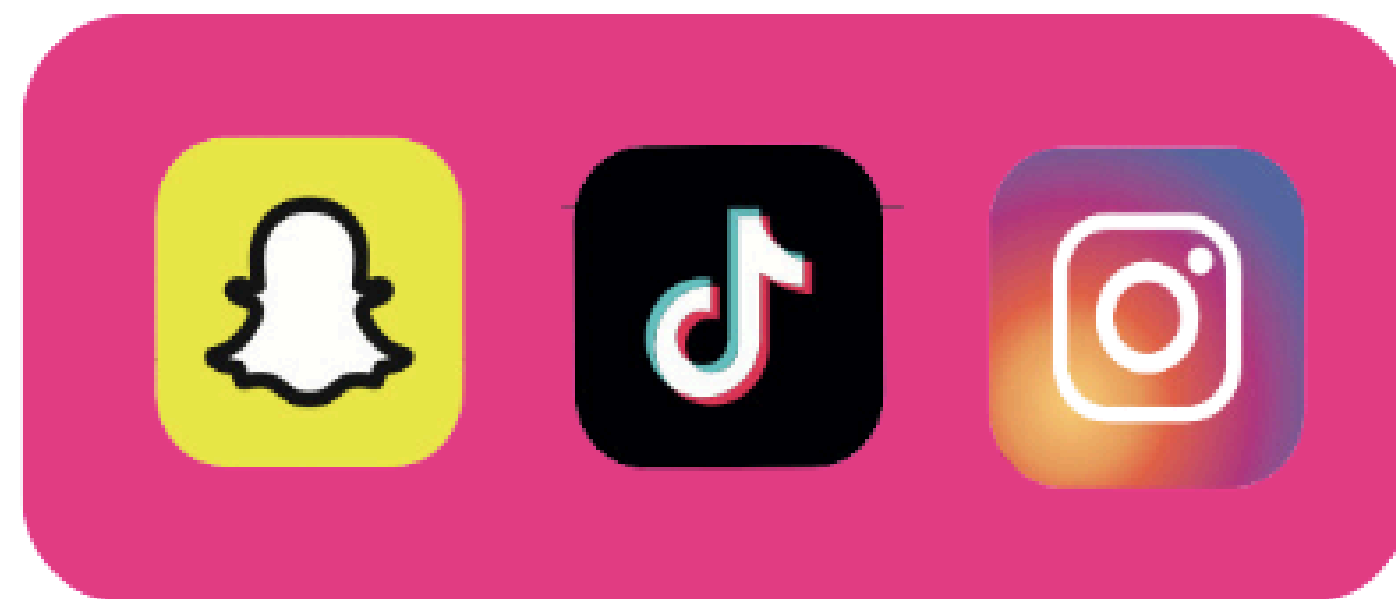
10¹

nombre d'équipements
par foyer français

- 1% des répondant.es soit 41 jeunes déclarent n'avoir aucun équipement, à l'échelle de la Nouvelle-Aquitaine, cela représenterait environ 10 000 jeunes non équipés
- 1er smartphone entre 10 et 12 ans

Réseaux sociaux les plus utilisés par les jeunes

TOP 3

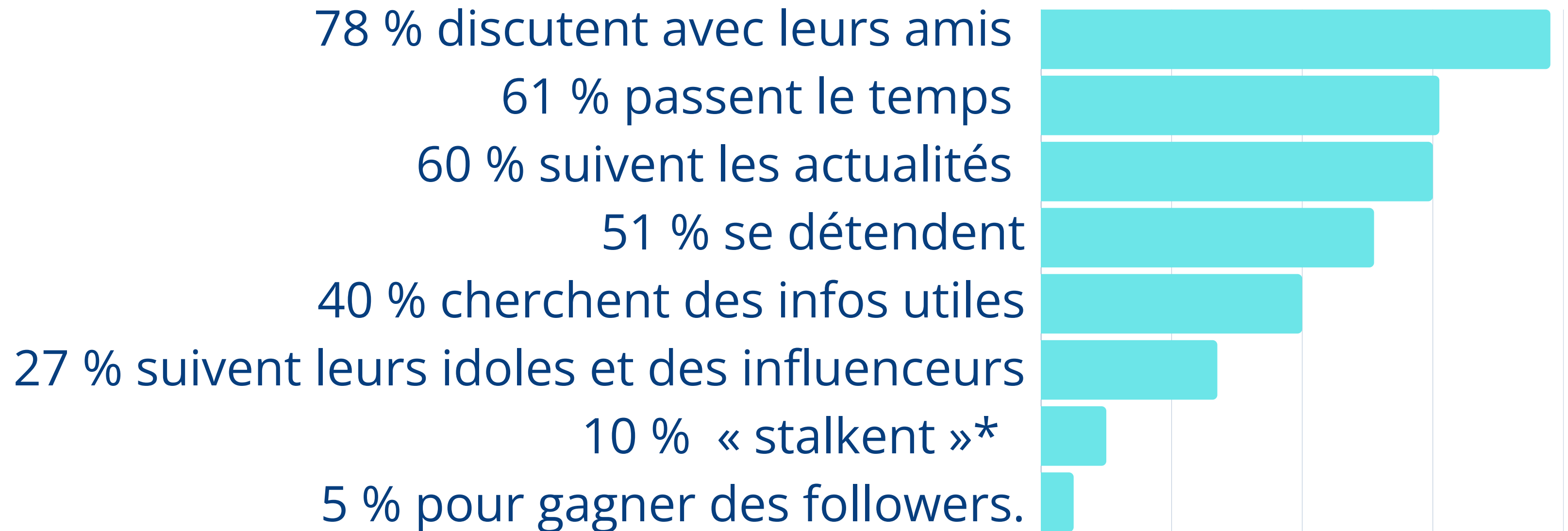


Les pratiques numériques des jeunes (educpopnum.org)

Applications	2017	Évolution entre 2017 et 2019/2020	2019/2020	Évolution entre 2019/2020 et 2023	2023
Youtube	89,1 %	-3,6 %	85,8 %	+0,2 %	86 %
Instagram	51 %	+24,3 %	75,3 %	+7,7 %	83 %
Snapchat	61,1 %	+17,7 %	79 %	-12 %	67 %
Discord	-	-	10,5 %	+22,5 %	33 %
Twitch	-	-	8,1 %	+30,9 %	39 %
Pinterest	8,5 %	+1,7 %	10,2 %	+31,8 %	42 %
Tiktok	24,8 %	+4,7 %	29,5 %	+30,5 %	60 %
Facebook	44,4 %	-16,9 %	27,5 %	-3,5 %	24 %
Twitter	14,3 %	-3,4 %	10,9 %	+12,1 %	23 %
Messenger	-	-	32,8 %	-7,8 %	25 %

Sur 4003 répondants de 11 à 25 ans, 41 jeunes déclarent n'avoir aucun outil pour se connecter à internet
53 jeunes déclarent ne pas utiliser les réseaux sociaux (majoritairement des – de 14 ans)

Les pratiques numériques sur les réseaux sociaux (Diplomeo, Digimind, 16-25 ans)



(*Stalker : Surveiller la vie de quelqu'un sur Internet)

Temps d'écran quotidien pour les jeunes français.es (7-19 ans)

3h11

5h16

6h35

9h32

Temps d'écran quotidien pour les jeunes français.es (7-19 ans)

3h11

1

5h16

2

moyenne française

6h35

2

moyenne mondiale

9h32

2

moyenne la + élevée :
Afrique du Sud

NB : Cette moyenne Sud Africaine prend en compte toute la population dont les travailleurs et leur temps de travail devant un écran.

Arrêtez de parler de "temps d'écran" - Yann Leroux

1. 🖋️ **Le temps d'écran est mal défini**

Le terme « temps d'écran » recouvre des réalités très hétérogènes :

Regarder une vidéo éducative ≠ regarder des vidéos de divertissement

Utiliser les réseaux sociaux activement (poster, échanger) ≠ usage passif (scrolling)

Jouer à un jeu vidéo ≠ jeu compulsif solitaire

👉 Ainsi, deux adolescents avec 3h d'écran par jour peuvent avoir des expériences radicalement différentes, avec des effets opposés sur leur bien-être.

2. 🖋️ **Validité psychométrique faible**

Les études s'appuient souvent sur des auto-déclarations de durée, qui sont :

a) Imprécises (les jeunes surestiment ou sous-estiment),

b) Biaisées (désirabilité sociale),

c) Peu fiables dans le temps.

3. ⚠️ **Indicateur non explicatif**

Le temps d'écran est descriptif, mais non explicatif.

Il ne renseigne ni sur :

a) Le contenu (positif, violent, social, éducatif...),

b) L'intention (se distraire, apprendre, fuir une émotion),

c) Le contexte (seul, en famille, en classe),

d) L'impact subjectif (soutien, stress, plaisir, culpabilité).

👉 En tant qu'indicateur unique, le temps d'écran ne permet pas d'établir un lien solide avec les effets psychologiques ou cognitifs.

4. 🔄 **Confusion entre exposition et comportement**

Le temps d'écran est une mesure d'exposition brute (quantité),

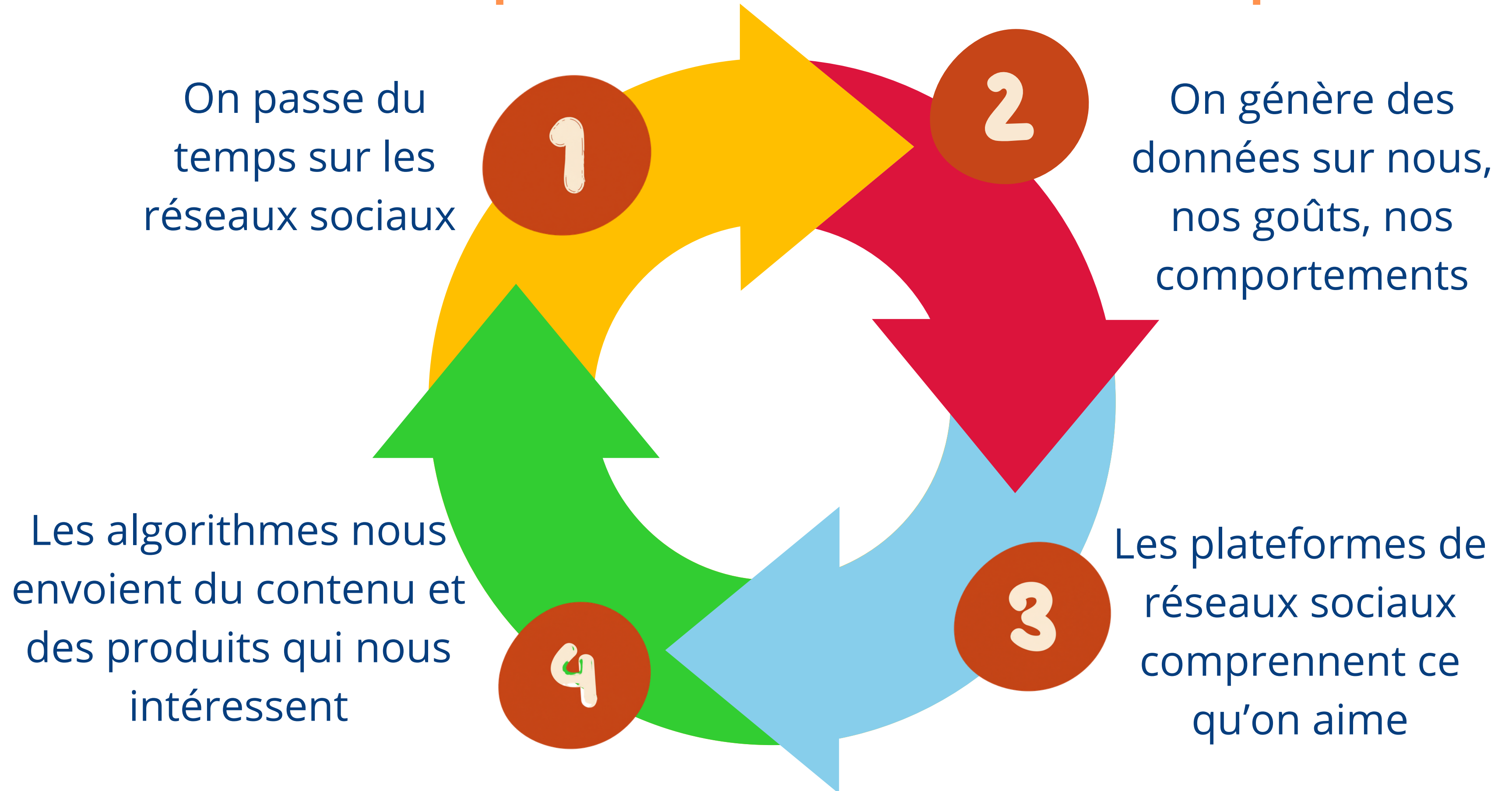
Alors que les effets dépendent surtout des comportements numériques (qualité, fonction, posture).

5. 📈 **Risques de mauvaise orientation des politiques**

Parce que le temps d'écran est facile à mesurer, il est souvent utilisé dans les enquêtes et les médias (et les parents!). Mais cela mène à des politiques publiques mal ciblées (par exemple, des interdictions généralisées), alors que les données montrent que les jeunes vulnérables ne sont pas affectés par le numérique de la même manière.

Yann Leroux 2025 sur <https://www.linkedin.com/in/yannleroux/> <https://psyetgeek.com/>

Les services numériques et leurs modèles économiques



Les fonctions au service de cette économie de l'attention

- Lecture automatique (autoplay)
- Notifications (push)
- Défilement infini (scroll infini)
- J'aime (likes)
- Flammes de Snapchat (streaks)
- et demain d'autres encore ...

Dall-e 2024



**Ces outils numériques dans nos vie
: qu'est-ce qui se joue ?**

Des ruptures culturelles

- de l'espace et du temps
- de la présence et l'absence
- des codes culturels et sociaux
- des outils et savoir-faire



<https://www.mpedia.fr/>

ÇA NOUS EST ARRIVÉ À TOUS



ET SI AUJOURD'HUI, ON ESSAYAIT ÇA ?



Des perceptions divergentes

- la “qualité” des pratiques
- la “qualité” des relations
- la gestion du temps
- la perception de l’intimité
- la “vraie vie”
- la vérité

<https://www.bornybuzz.fr/tellementcliche/>



@jeunesetnumerique



Avec les réseaux sociaux, les jeunes croient n'importe quoi

#tellementcliché



La loi : quelles différences hors ligne / en ligne ?

le droit et les responsabilités juridiques : que dit la loi ?

- **âges** : pas avant 15 ans sans accord parental, majorité numérique à 15 ans



La loi : quelles différences hors ligne / en ligne ?

Le droit et les responsabilités juridiques : que dit la loi ?

- âges : pas avant 15 ans sans accord parental, majorité numérique à 15 ans
- l'**anonymat** n'existe pas, c'est le **pseudonymat** qui est répandu



La loi : quelles différences hors ligne / en ligne ?



Le droit et les responsabilités juridiques : que dit la loi ?

- âges : pas avant 15 ans sans accord parental, majorité numérique à 15 ans
- l'anonymat n'existe pas, c'est le pseudonymat qui est répandu
- la **liberté d'expression vs diffamation, insultes, incitation à la haine, etc** : idem et + punis qu'hors ligne

La loi : quelles différences hors ligne / en ligne ?



Le droit et les responsabilités juridiques : que dit la loi ?

- âges : pas avant 15 ans sans accord parental, majorité numérique à 15 ans
- l'anonymat n'existe pas, c'est le pseudonymat qui est répandu
- la liberté d'expression vs diffamation, insultes, incitation à la haine, etc : idem et + punis qu'hors ligne
- le **droit à l'image**, les **droits d'auteur** : idem

La loi : quelles différences hors ligne / en ligne ?



Le droit et les responsabilités juridiques : que dit la loi ?

- âges : pas avant 15 ans sans accord parental, majorité numérique à 15 ans
- l'anonymat n'existe pas, c'est le pseudonymat qui est répandu
- la liberté d'expression vs diffamation, insultes, incitation à la haine, etc : idem et + punis qu'hors ligne
- le droit à l'image, les droits d'auteur : idem
- **droit à l'oubli, droit à la déconnexion** : + encadrés qu'hors ligne

**Comment faire pour accompagner les jeunes
et moins jeunes ?**

Les bons réflexes à avoir et à transmettre

Combien de temps faut-il à un pirate pour trouver votre mot de passe 2025

12 x RTX 5090 | bcrypt (10)

Nombre de caractères	Nombres seulement	Lettres minuscules	Lettres majuscules et minuscules	Nombres, lettres majuscules et minuscules	Nombres, lettres majuscules et minuscules, symboles
4	Instantané	Instantané	Instantané	Instantané	Instantané
5	Instantané	Instantané	57 minutes	2 heures	4 heures
6	Instantané	46 minutes	2 jours	6 jours	2 semaines
7	Instantané	20 heures	4 mois	1 an	2 ans
8	Instantané	3 semaines	15 ans	62 ans	164 ans
9	2 heures	2 ans	791 ans	3k ans	11k ans
10	1 jour	40 ans	41k ans	238k ans	803k ans
11	1 semaine	1k ans	2M ans	14M ans	56M ans
12	3 mois	27k ans	111M ans	917M ans	3Md ans
13	3 ans	705k ans	5Md ans	56Md ans	275Md ans
14	28 ans	18M ans	300Md ans	3Bn ans	19Bn ans
15	284 ans	477M ans	15Bn ans	218Bn ans	1Bd ans
16	2k ans	12Md ans	812Bn ans	13Bd ans	94Bd ans
17	28k ans	322Md ans	42Bd ans	840Bd ans	6Tn ans
18	284k ans	8Bn ans	2Tn ans	52Tn ans	463Tn ans

Vérifiez si votre mail fait partie des fuites de données

Le site internet : <https://haveibeenpwned.com/>

« Have I Been Pwned » qui peut se traduire par « me suis-je fait avoir ? » permet de savoir gratuitement si vos données personnelles ont été divulguées lors de vols de données et de piratages.

Il suffit d'écrire votre adresse e-mail et le service vous dira si elle a été compromise ou non. Si elle a été compromise, le site indiquera ensuite dans quelle fuite se trouvait cet email, son historique, et quels autres types d'informations y étaient associés.

Passer du temps ensemble



Discutez, parlez de numérique

Des discussions, de la confrontation d'idées, pas de tabou sur le numérique (même si on pense qu'on n'y comprend rien)

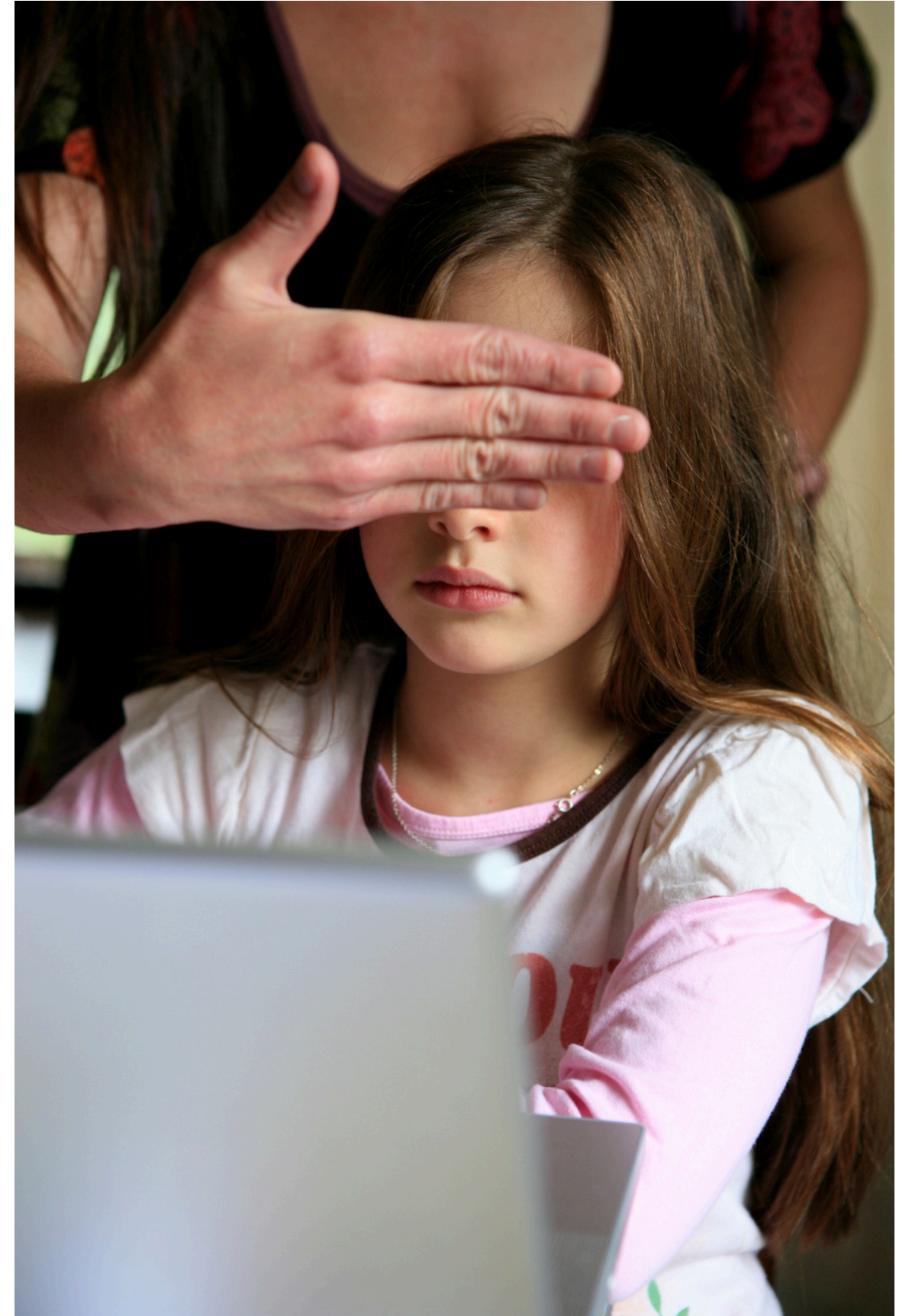


La technique ne résout pas tout

Perdre ses illusions sur la “technique miraculeuse” : robots, contrôle parental, chronomètres, filtres...

Un outil technique ne remplace pas un parent.

<https://www.mon-enfant-et-les-ecrans.fr/controle-parental-suivez-le-guide/>



Être vigilant pour soi et son ado et donner l'exemple



Se créer ses propres repères (et les respecter)



<https://www.3-6-9-12.org>

mpedia.
spécialiste de l'enfant

<https://www.mpedia.fr/>

**Les écrans,
les réseaux...
et vos ados !**

Des **infos** et des **conseils**
pour accompagner vos ados
pas à pas dans leur **vie numérique**.



<https://www.internetsanscrainte.fr>

Machine Learning

Le machine learning, basé sur des données, permet des prédictions et des décisions précises grâce à des modèles ajustés automatiquement, contrairement à la programmation traditionnelle. Il existe plusieurs types d'apprentissage au sein du ML : supervisé, non supervisé et renforcé.

Intelligence Robotique

La robotique en IA implique la création de machines autonomes ou semi-autonomes capables de percevoir, décider et agir dans leur environnement. Elle fusionne l'IA, la vision par ordinateur et le contrôle pour concevoir des robots interagissant avec le monde réel.

Vision par ordinateur

La vision par ordinateur est un domaine de l'IA où les machines analysent des images pour prendre des décisions. Elle leur permet de voir et de comprendre les données visuelles en imitant le processus visuel humain. À l'aide de caméras et d'algorithmes, elle peut rapidement détecter des défauts ou des anomalies dans les images.

Deep Learning

Le deep learning utilise des réseaux de neurones pour analyser des données complexes, inspiré du cerveau humain. Il permet de trouver des informations intéressantes mais son processus n'est pas toujours très clair. Il est utilisé dans la vision par ordinateur et le traitement du langage naturel.

Analyse prédictive



Traitement automatique du langage naturel

Le NLP convertit les données entre le non structuré et le structuré, crucial pour la traduction, les assistants virtuels, l'analyse des sentiments et la détection de spam. Il est une boîte à outils pour résoudre les problèmes liés au langage.

Classification & clustering

Extraction de l'information

Traduction

Assistants virtuels & chatbot

Intelligence Artificielle

Reconnaissance vocale

La reconnaissance vocale convertit la parole en texte, tandis que la reconnaissance de la parole se concentre sur la traduction de la parole verbale en texte écrit.

Planification/organisation

La planification en IA crée des plans d'action structurés pour atteindre des objectifs. Ces plans guident les agents dans la résolution de problèmes dans un environnement donné. Les défis incluent la formalisation des actions, la prise en compte de l'incertitude et la génération automatique des plans.

Reconnaissance d'image

Classification d'images

Détection d'objets/suivi d'objets

Quels sont les différents types d'apprentissage de l'IA ?

Une machine peut apprendre de trois manières différentes :

1. Tout d'abord, il y a l'**apprentissage supervisé**, où la machine utilise des données étiquetées par des humains pour apprendre. Par exemple, chaque image est étiquetée comme chat ou chien.
2. Ensuite, il y a l'**apprentissage non supervisé**, où la machine apprend par elle-même à regrouper les données, mais elle ne peut pas définir les étiquettes par elle-même car elle n'a pas conscience des données.
3. Enfin, il y a l'**apprentissage par renforcement**, où la machine apprend par l'expérience et est récompensée ou punie en fonction des décisions prises.

Mais qu'est-ce qui pourrait mal tourner ?

5 fameux désastres en IA et analytique : <https://www.lemondeinformatique.fr/actualites/lire-5-fameux-desastres-en-ia-et-analytique-81189.html>

En cas de souci

- **Signalement** : directement sur les RS + Pharos <https://www.internet-signalement.gouv.fr>
- Assistance en cas de **cybermalveillance** : <https://www.cybermalveillance.gouv.fr/>
- Faire **enlever des contenus intimes** : <https://www.pointdecontact.net/disrupt/>
- **Cyberharcèlement** : 3018.fr + application 3018
- Accéder aux **outils en ligne de la police** : <https://www.masecurite.interieur.gouv.fr/fr>
- Apprendre les **bonnes pratiques** : <https://www.internetsanscrainte.fr/>
- Être aidé avec les **Promeneurs du net** : pdn33.fr



Merci pour votre attention

Des questions ?

