

Une éthique numérique

Episode 6 : Préservation du libre arbitre

l'exploratoire
sopra-steria
next

Les technologies numériques peuvent contribuer, volontairement ou non, à façonner le raisonnement et les actes d'un individu.

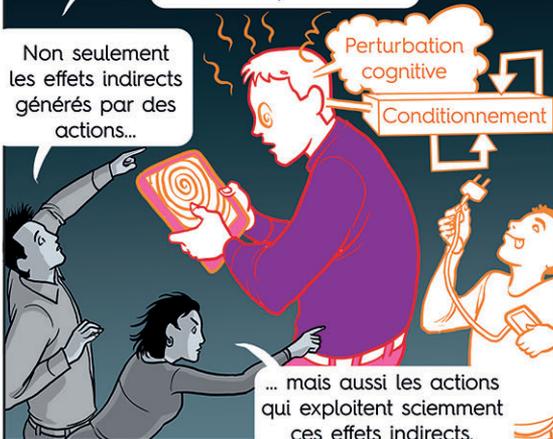


Ce risque érode la confiance.

Les professionnels du digital prennent donc soin de refuser l'utilisation de boîtes noires technologiques qui ne comportent aucun principe d'explicabilité.



Sur cette base, nous devons veiller à **minorer les biais cognitifs** et leur exploitation...



... assurer une **transparence** et une **loyauté de l'information** ainsi que des processus mis en œuvre



... prendre en considération les **caractéristiques de l'utilisateur final**



... ménager un **droit à la rétractation**



Une éthique numérique

Un exemple sur le libre arbitre : les serious game

l'exploratoire
sopra  steria
next

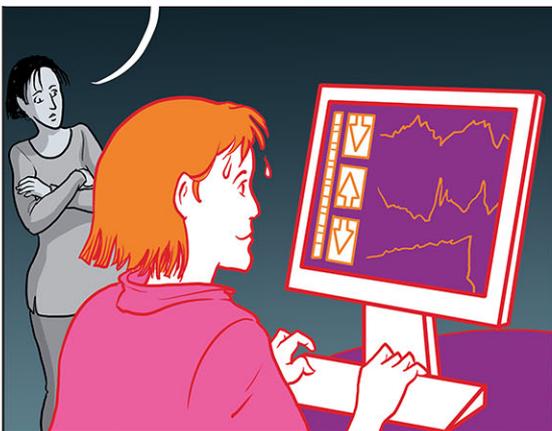
Les serious game sont d'ordinaire utilisés pour accompagner un changement, alléger un effort de formation.



Mais ils peuvent aussi emporter des conséquences néfastes qu'il convient d'anticiper.



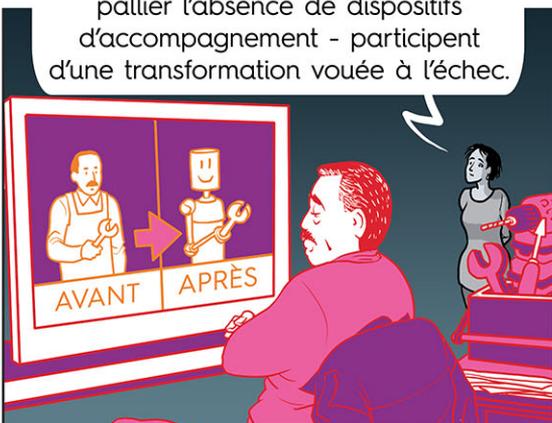
Ainsi, un serious game permettant à des conseillers bancaires d'accompagner leurs clients dans l'achat de produit boursiers...



... a développé chez eux une accoutumance aux jeux d'argent qui aurait pu être anticipée ou enrayée.



De même, des serious games déployés dans le cadre d'automatisation des tâches -non en complément mais pour pallier l'absence de dispositifs d'accompagnement - participent d'une transformation vouée à l'échec.



Il y a donc une éthique de l'usage des serious game, et de la ludification en général, à déployer.

