

# **THEORIE DU 1% appliquée au bas carbone.**

## **1- THEORIE DU 1%** ( cyber -internet- web )

- 1% produisent le contenu web

-9% wikipédia

-90% sont PASSIFS sur le NET

BAS CARBONE =20% PAYS souhaitent faire du bas carbone dans leur economie.

IL FAUT ETRE ACTIF AU BAS CARBONE

## **2-WIN QUICK**

( a-bureau b- maison ) il faut faire des petites victoires

(EXEMPLE a-transports communs b-velo c-marche ( a court terme/ Long terme HYDROGENE )

## **3-GAGNER QUELQUECHOSE ?**

### **3-A- VALEUR =**

ARGENT

### **3-B-UTILITE =**

**B-1-PARTICULIER** = 1-1-HEDONISTE = PLAISIR ou BIEN ETRE

**B-2 -INTERET COLLECTIF** ( ARROW )-INTERET GENERAL  
( EXEMPLE = ENVIRONNEMENT -O Pollution -SANTE )

### **3-C-TEMPS.**

## **4-THEORIE UTLITE ESPEREE-VON NEUMANN-THEORIE DES JEUX -1944**

(exemple = NEUTRALITE MONDE ZERO CARBONE 2030-2050 )  
modelisation mathematiques

THEORIE des jeux = COOPERATION = HUMANITE GAGNE -1 PLANETE

## **5-THEORIE DES PERSPECTIVES DESCRIPTIVES -1979-KAHNEMAN**

( ANALYSE DU RISQUE -GAIN OU PERTE = le GAIN DU ZERO CARBONE est superieur  
à la perte avec le réchauffement climatique

GAIN NEUTRALITE CARBONE > FOSSILE

ON DECARBONE = GAIN >>>> MOINS DE PERTE

ON CREE UN GREEN BUSINESS\*