

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 économie.

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 UTILITE ESPEREE-VON NEUMANN-THEORIE DES JEUX -1944

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

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 supérieur à la perte avec le réchauffement climatique

GAIN NEUTRALITE CARBONE > FOSSILE

ON DECARBONE = GAIN >>> MOINS DE PERTE

ON CREE UN GREEN BUSINESS*