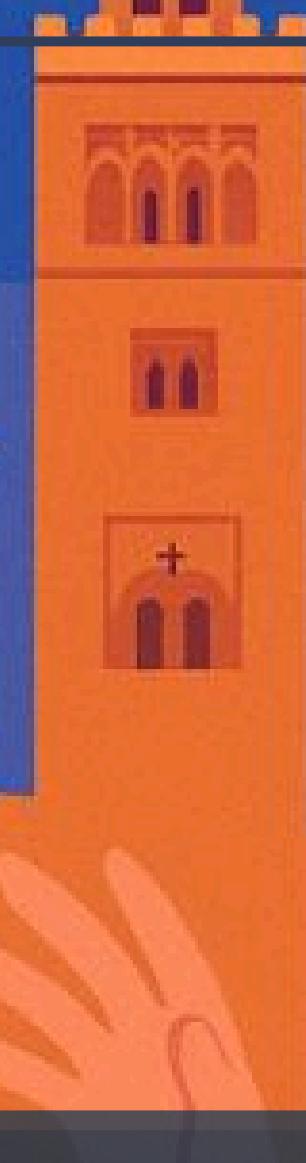


7 Days Tech

By Lodi

14-10-2025



Les nouvelles routes du tourisme : du souk au simulateur

Les chercheurs utilisent plus l'IA,
mais lui font moins confiance

Fuite de données chez Discord :
70 000 utilisateurs concernés,
des cartes d'identité exposées

LODj

JEUNE



www.lodj.ma



SCAN ME

SUIVEZ L'ACTUALITÉ DE L'OPINION DES JEUNES

POLITIQUE, ÉCONOMIE, SANTÉ, SPORT, CULTURE, LIFESTYLE, DIGITAL, AUTO-MOTO
ÉMISSION WEB TV, PODCASTS, REPORTAGE, CONFÉRENCES, CHRONIQUES VIDÉOS

Les nouvelles routes du tourisme : du souk au simulateur

Il fut un temps où découvrir le Maroc, c'était flâner dans les ruelles de Fès, sentir le cuir des tanneries, écouter l'appel du muezzin et goûter à la menthe brûlante d'un thé partagé.

En 2025, le Maroc se découvre encore ainsi mais pas seulement.

Aujourd'hui, on peut explorer Marrakech depuis un casque de réalité virtuelle, arpenter un ksar du Sud en 3D, ou participer à un jeu vidéo éducatif inspiré de la médina de Chefchaouen.



Bienvenue dans une ère où le patrimoine marocain devient une expérience interactive. Et où les pixels, loin d'effacer la tradition, la prolongent.

Le tourisme 2.0 : quand l'aventure devient interactive

Le Maroc n'est plus seulement une destination, il devient un terrain de jeu.

Avec l'essor de la gamification du tourisme, les visiteurs Marocains ou étrangers ne se contentent plus d'observer : ils interagissent. À Rabat, une start-up a récemment lancé une application de "chasse au trésor culturelle" : les joueurs explorent la Kasbah des Oudayas à travers des énigmes inspirées de légendes locales.

À Marrakech, des lunettes de réalité augmentée permettent de visualiser les anciens remparts tels qu'ils existaient au XVI^e siècle.

Ces initiatives transforment l'expérience touristique en un mélange d'éducation, de jeu et d'émotion.

On n'est plus spectateur, mais explorateur numérique. Et cette immersion crée une connexion nouvelle : celle du plaisir ludique allié à la redécouverte du patrimoine.

Des jeunes créateurs au cœur de la révolution

Derrière ces expériences, on retrouve souvent une génération de jeunes développeurs, graphistes et conteurs marocains qui veulent redonner vie à leur culture à travers la technologie.

Dans les labs de Casablanca, de Tanger ou d'Oujda, on parle code, textures et algorithmes... mais aussi contes amazighs, architecture andalouse et traditions artisanales. Cette génération ne veut pas opposer passé et futur ; elle veut les fusionner.

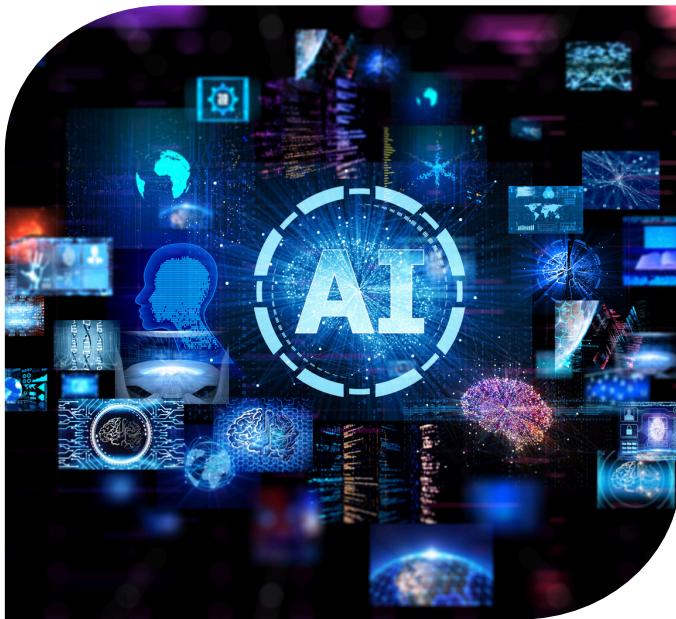
Leur défi ? Créer des expériences authentiques, qui respectent l'âme du Maroc tout en la rendant accessible à un public mondial.

« On ne veut pas transformer le patrimoine en gadget », explique l'un d'eux dans une conférence à Rabat. « On veut raconter notre histoire autrement, avec des outils que notre génération comprend. »

Et cette vision porte ses fruits : plusieurs projets marocains ont récemment été sélectionnés dans des incubateurs régionaux liés au tourisme numérique. Le pays se positionne désormais comme l'un des pôles émergents de la "culture immersive" en Afrique du Nord.

Imaginez visiter Volubilis avec des lunettes AR : les colonnes se redressent, les mosaïques reprennent couleur, les bruits de la cité antique résonnent à vos oreilles. Ou découvrir Essaouira à travers une simulation sensorielle : le vent, les cris des mouettes, les vagues, tout y est.

Brèves digitales



Microsoft lance son propre générateur d'images par IA

Microsoft a présenté MAI-Image-1, son premier générateur d'images conçu en interne, qui se distingue par son réalisme saisissant.

L'outil produit des visuels si précis qu'ils pourraient passer pour de vraies photos, grâce à une gestion fine de la lumière et des détails. Plus rapide et moins répétitif que ses concurrents, il figure déjà parmi les dix meilleurs générateurs selon LmArena.

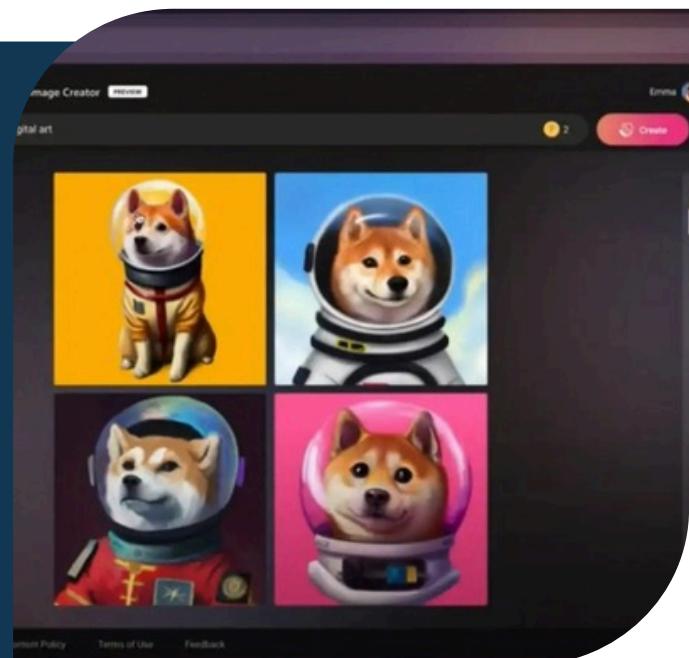
Ce lancement marque un tournant stratégique pour Microsoft, qui développe désormais ses propres modèles IA après avoir longtemps collaboré avec OpenAI.

Meta pousse ses employés à adopter l'IA

Meta franchit un nouveau cap dans sa stratégie d'intelligence artificielle : le groupe de Mark Zuckerberg veut que ses employés utilisent massivement ses outils IA pour devenir jusqu'à cinq fois plus productifs.

Dans un message interne, le vice-président du Metaverse, Vishal Shah, a exhorté les équipes à faire de l'IA « une habitude, pas une nouveauté », fixant un objectif d'adoption de 80 % d'ici la fin de l'année.

Après l'échec coûteux du Metaverse, Meta mise désormais sur l'automatisation et les agents IA capables d'écrire du code et d'optimiser le travail quotidien.



Apple met fin à son application vidéo Clips

Apple a officiellement mis un terme à Clips, son application de montage vidéo lancée en 2017. Retirée de l'App Store depuis le 10 octobre, elle ne sera plus disponible pour les nouveaux utilisateurs, même si ceux qui l'avaient déjà installée pourront la récupérer sur iOS 26.

Malgré sa promesse de permettre la création facile de vidéos avec effets, emojis et sous-titres, l'app n'a jamais réussi à rivaliser avec les géants des réseaux sociaux comme TikTok ou Instagram. Ce nouvel abandon rappelle les difficultés d'Apple à s'imposer dans le domaine des applications créatives, en dehors de ses services phares comme iMovie, Mail ou Safari.

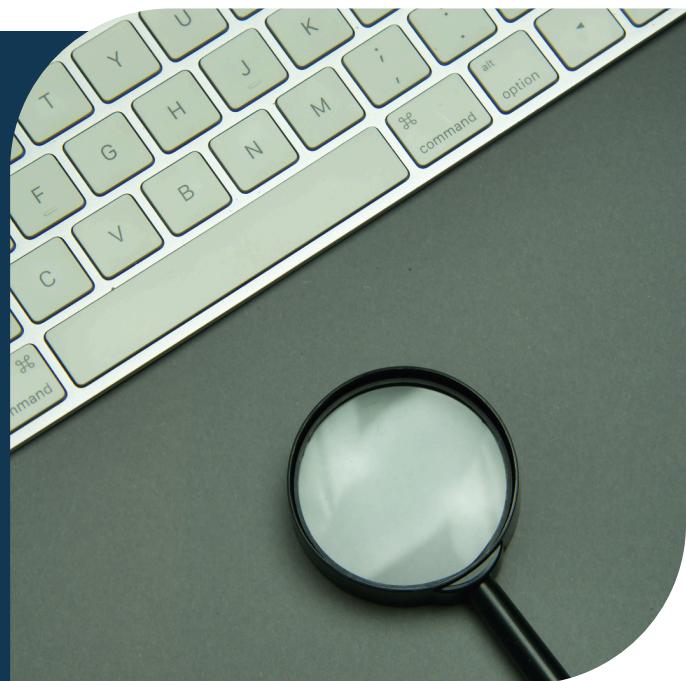
Brèves digitales



Cyberattaque mondiale : fuite massive de données chez Qantas

Une vaste cyberattaque a frappé la compagnie aérienne australienne Qantas, entraînant la fuite des données personnelles de 5,7 millions de passagers. L'incident, survenu en juillet, serait lié à une faille dans un système tiers de Salesforce, également utilisé par d'autres grandes entreprises comme Air France, KLM, Disney ou encore Toyota.

Si les informations bancaires et les numéros de passeport ne seraient pas concernés, Qantas a renforcé ses dispositifs de sécurité et appelé ses clients à la prudence face aux tentatives de phishing.



Les chercheurs utilisent plus l'IA, mais lui font moins confiance

Selon une étude publiée par la revue Wiley, l'usage de l'intelligence artificielle par les chercheurs a fortement augmenté en 2025, passant de 57 % à 84 % d'utilisateurs en un an. Pourtant, cette adoption s'accompagne d'une méfiance croissante : 64 % redoutent désormais les "hallucinations" de l'IA, contre 51 % l'an dernier. Les inquiétudes liées à la sécurité, à la vie privée et à l'éthique progressent également.

Si la majorité reconnaît que l'IA améliore leur efficacité et la qualité de leur travail, les chercheurs se montrent plus lucides sur ses limites et son manque de transparence.



Google investit 15 milliards en Inde dans l'intelligence artificielle

Google a annoncé la construction en Inde de son plus grand site dédié à l'intelligence artificielle hors des États-Unis, accompagné d'un investissement massif de 15 milliards de dollars sur cinq ans.

Ce centre comprendra un data-center et des infrastructures technologiques majeures, illustrant l'importance stratégique du pays dans le développement mondial de l'IA.

L'Inde, fort de ses 900 millions d'internautes et de ses talents techniques, attire de plus en plus les géants du secteur comme Anthropic, OpenAI ou Perplexity.

Fuite de données chez Discord : 70 000 utilisateurs concernés, des cartes d'identité exposées

Après 18 ans à mixer nos playlists et nos podcasts préférés, Daniel Ek passe la main.

Mais qui fera tourner les platines chez Spotify à partir de 2026 ?

Spoiler : le duo est déjà dans la cabine.



Vérification d'âge sous pression: un prestataire piraté entraîne une fuite massive chez Discord

Discord a annoncé avoir été touchée par une compromission d'ampleur impliquant un fournisseur tiers chargé de l'assistance technique. Dans un communiqué publié le 3 octobre et mis à jour par la suite, la plateforme précise que des acteurs malveillants ont accédé aux données d'utilisateurs ayant interagi avec les équipes de support et de "Trust & Safety", notamment dans le cadre des vérifications d'âge.

Selon les informations rapportées par le site spécialisé CNET, les éléments compromis incluent des images de cartes d'identité gouvernementales utilisées pour la vérification de l'âge, ainsi que des informations personnelles telles que noms, pseudonymes Discord, adresses e-mail et autres coordonnées. Les échanges avec le support figurent également parmi les données dérobées.

Discord indique que seuls les quatre derniers chiffres de certaines cartes de paiement ont pu être consultés, et affirme qu'aucun mot de passe ni donnée d'authentification n'a été compromis.

La société fait également état d'une tentative d'extorsion: les attaquants auraient réclamé une rançon pour éviter la divulgation des données.

Discord assure ne pas avoir cédé et dit avoir coupé immédiatement l'accès du prestataire compromis à son système interne de tickets, tout en ouvrant une enquête approfondie en collaboration avec les autorités compétentes.

Si Discord évoque environ 70 000 comptes affectés, des chercheurs en cybersécurité rapportent que les assaillants revendent la copie de 1,5 téraoctet de données, comprenant plus de deux millions d'images liées aux dossiers de vérification d'âge—des affirmations démenties par l'entreprise.

Cet incident intervient dans un contexte de durcissement des législations sur la vérification de l'âge pour l'accès aux plateformes en ligne, poussant les entreprises à collecter des pièces hautement sensibles.

Une dynamique qui, en cas d'attaque sur un maillon de la chaîne (prestataires, sous-traitants), accroît mécaniquement l'ampleur des fuites potentielles.

CNET recommande aux utilisateurs de renforcer leur hygiène numérique: surveiller les messages suspects et tentatives de phishing, et activer l'authentification à deux facteurs.

Sur les forums Reddit, plusieurs utilisateurs ont par ailleurs critiqué la lenteur de traitement des demandes de vérification d'âge, estimant que ces délais et dysfonctionnements ont aggravé l'impact de la fuite.

Nouveauté de la semaine



IA et Wikipédia : la combinaison qui va changer nos conversations digitales

WhatsApp teste l'introduction de noms d'utilisateurs pour remplacer progressivement le numéro de téléphone comme identifiant visible. Une évolution majeure, destinée à renforcer la confidentialité et à rapprocher l'application des standards des réseaux sociaux, est apparue dans la bêta Android 2.25.28.12 selon WABetaInfo.



Après une année marquée par de nombreuses nouveautés — communautés, appels vidéo multipersonnels, résumés des messages non lus via IA — WhatsApp s'apprête à franchir un cap stratégique: l'adoption de pseudonymes. Cette fonctionnalité, repérée dans le code de la version bêta 2.25.28.12 pour Android, permettrait aux utilisateurs de choisir un nom d'utilisateur, distinct de leur numéro de téléphone.

Jusqu'ici, l'identité sur WhatsApp était indissociable du numéro, héritage de ses débuts comme alternative aux SMS. Avec plus de deux milliards d'usagers et un usage devenu quasi universel, cette approche atteint ses limites. L'introduction de pseudonymes offrirait une couche de confidentialité supplémentaire et alignerait la messagerie sur des pratiques déjà en place chez Telegram ou Signal.

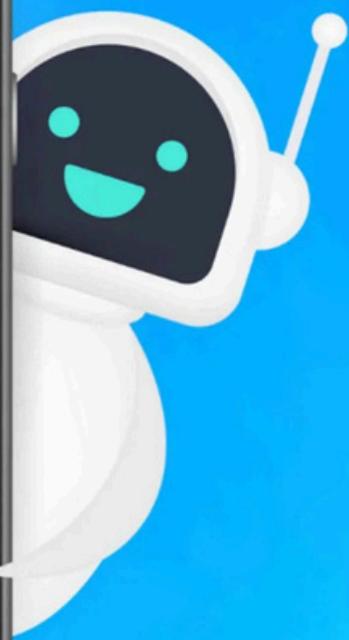
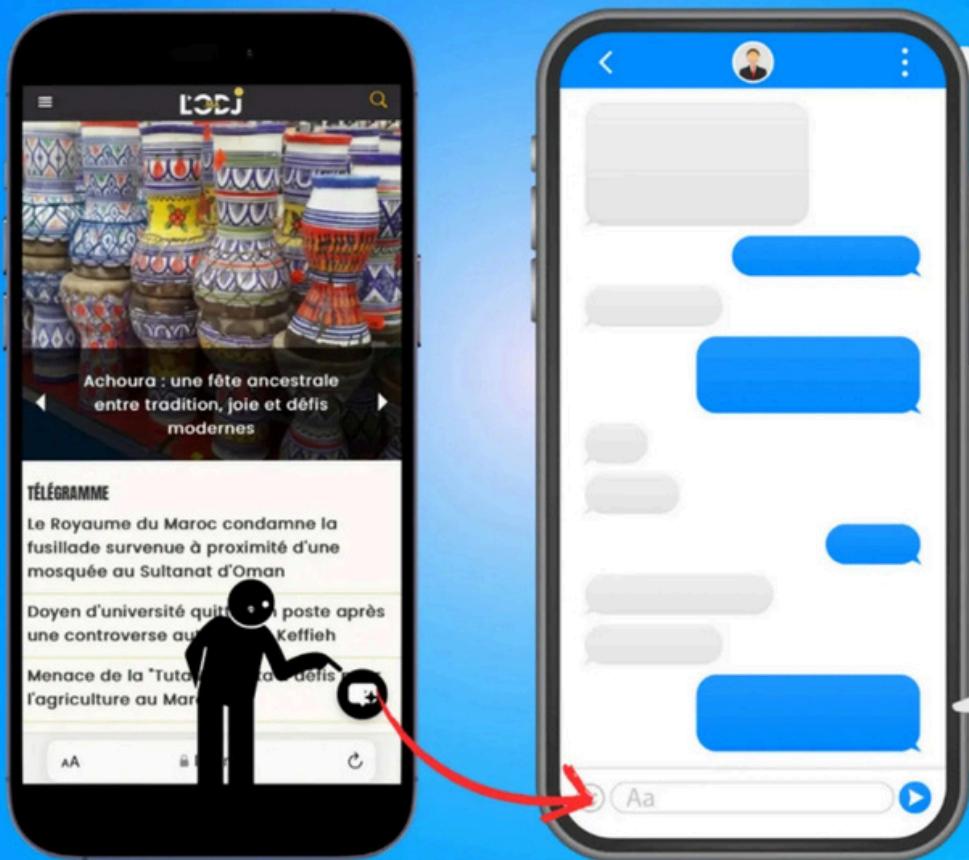
Selon WABetaInfo, WhatsApp préparerait un système de réservation de noms d'utilisateurs en amont du déploiement global. Objectif: éviter la ruée sur les identifiants populaires et garantir une répartition plus équitable. Meta n'a toutefois pas communiqué de calendrier officiel.

Au-delà du confort d'usage, l'enjeu est sécuritaire. Après la fuite de 487 millions de numéros en 2022, l'option de masquer son numéro dans les échanges constituerait un progrès notable pour la protection des données personnelles et la lutte contre le spam et l'hameçonnage. Des mécanismes additionnels sont évoqués, comme l'exigence d'un code confidentiel en plus du pseudo pour être contacté.



LODJ .MA CHATBOT

WWW.LODJ.MA



**PARLEZ-NOUS À TRAVERS NOTRE NOUVEAU CHATBOT
ET OBTENEZ DES RÉPONSES INSTANTANÉES, IL EST LÀ POUR
VOUS AIDER 24H/24.**

