

Objets inanimés, avez-vous donc une âme?

Au TechnoArk de Sierre, chercheurs, entrepreneurs, futuristes et autres designers se sont retrouvés fin janvier pour discuter de l'internet des objets. Retour sur les conférences marquantes oscillant entre optimisme technophile et soucis légitimes. *Rodolphe Koller*

Le 30 janvier dernier, le TechnoArk de Sierre organisait la quatrième édition de son événement consacré à l'internet des objets sous le titre «Les objets, l'internet du futur!». Plus de 200 technophiles se sont réunis dans les nouveaux locaux du parc scientifique valaisan pour discuter prospectives, défis, opportunités et applications concrètes du web 3.0, soit l'omniprésence de l'informatique embarquée dans les objets du quotidien. Au menu, conférences plénières, workshops et un Pecha Kucha de jeunes entrepreneurs - un mode de présentation dynamique où chaque intervenant dispose d'un temps imparti limité pour décrire sa société avec ses diapos qui défilent automatiquement. Parmi les personnalités présentes, signalons Daniel Kaplan du think tank français Fondation Internet Nouvelle Génération (FING), David Orban du projet Open Spime, le designer Jean-Louis Fréchin ou encore Xavier Comtesse, directeur romand d'Avenir Suisse.

Des récits divergents

Qu'est-ce que l'internet des objets? Daniel Kaplan part du constat que l'informatique quitte les écrans, qu'il s'agisse de caddies équipés de scanners, de terminaux de paiement ou encore du déploiement de puces RFID sur toute une série d'objets. Quatre éléments constituent ce nouvel internet: des puces servant d'identificateurs et parfois équipées de capteurs, des bases de données, des réseaux omniprésents (wifi, cellulaires), des cartes servant à la représentation des informations collectées. Daniel Kaplan insiste sur le fait que les récits et représentations de cet internet des objets divergent entre les cultures, al-



Daniel Kaplan du think tank FING a insisté sur l'importance de l'appropriation des néobjets par les utilisateurs.

lant d'une intelligence ambiante et invisible en Europe à la reprogrammation ludique des objets du quotidien aux États-Unis, en passant par l'humanisation de la technologie et l'attrait pour les robots au Japon. Le directeur de FING estime que le web 3.0 conduit à une hybridation entre espaces physique et numérique, en permettant par exemple l'affichage sur une carte de l'activité des téléphones portables. Les principaux défis de l'internet des objets: permettre aux utilisateurs de se réapproprier ces technologies, comme cela est le cas avec internet, et mettre des barrières pour circonscrire l'évolution vers une surveillance généralisée.

Spime

David Orban a un regard beaucoup plus optimiste sur l'internet des objets. L'exploitation systématique des spimes permet le développement de projets bénéfiques pour la société. Son approche: identifier les objets munis de senseurs et de connectivité et les mettre en réseaux. À titre d'exemple, l'application pour l'iPhone Widenoise, qui permet de capter le volume des sons environnant pour établir une cartographie des lieux à plus forte pollution sonore. Pour David Orban, le principal

défi à relever en matière d'internet des objets est d'éviter le déploiement de technologies propriétaires qui empêchent le développement de nouvelles applications. C'est précisément l'objectif de son projet open source Open Spime.

L'objet, c'est l'interface

Spécialiste du design numérique, Jean-Louis Fréchin, a lancé sa présentation en citant Lamartine: «Objets inanimés, avez-vous donc une âme qui s'attache à notre âme et la force d'aimer?» Pour le designer de Nodesign.net, les «néobjets» résultent d'une extension du domaine des objets; les éléments informatiques embarqués apportent concrètement de la magie aux objets. L'interface et le logiciel ne sont plus des ajouts, mais ils sont à proprement parler ces nouveaux artefacts, puisqu'ils déterminent les interactions que nous avons avec les objets. Jean-Louis Fréchin plaide ainsi pour un nouveau mode de conception qui partirait non pas de l'objet physique, mais du service et de l'expérience souhaités. Comme Daniel Kaplan, il place donc l'usage et la relation sensible entre l'homme et la machine au cœur du développement de l'internet des objets.



L'application pour iPhone Widenoise capte le volume des sons environnant et envoie ces données pour établir une cartographie des lieux à plus forte pollution sonore.



Spime: nom donné aux objets intelligents résultant du déploiement intensif de puces RFID et de capteurs GPS. Le terme vient d'une contraction de SPace et TIME. Il a été introduit par l'auteur de science-fiction Bruce Sterling. On utilise aussi parfois le terme *blogjects*.