

# The Camp se concrétise

Après une année de réflexion, le site passe à l'action en présentant les résultats des recherches effectuées, hier, lors de la journée d'anniversaire

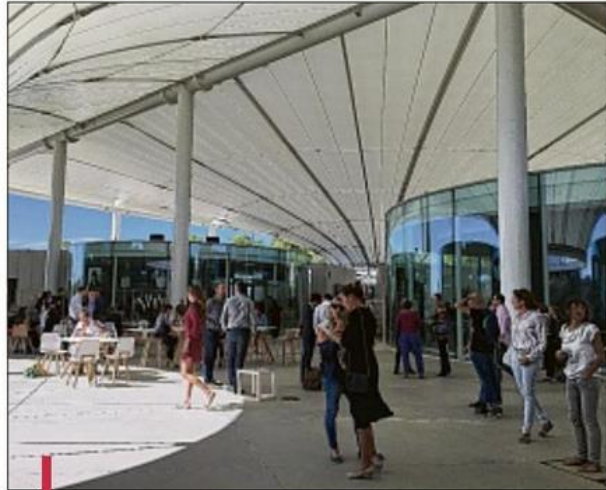
Il y a un an, jour pour jour, était inauguré The Camp, un lieu à l'architecture toutes voiles dehors pour partir à l'aventure. Si la forme faite de bureaux et salles cylindriques plantés au milieu de la pinède de l'Arbois est bel et bien tangible, le fond l'était beaucoup moins.

Être acteur de notre futur pour mieux l'appréhender, comme des apprentis-sorciers des temps modernes, est un programme ambitieux et louable. Mais les anglicismes et les emphases, ont, quelque peu, éloigné le projet de ses fondements. Hier, pourtant, The Camp a pris de la consistance. Une année bénéfique qui a permis à des projets innovants d'émerger, à la réflexion d'aboutir à du concret. Et l'efferves-

cence était au rendez-vous de cet anniversaire.

Des tests, des expériences inédites, des débats, des jeux, le programme de cette journée festive était riche en bonnes surprises. Parmi elles, l'annonce de la création de la fondation The Camp pour développer cet esprit de création dès le plus jeune âge, ainsi que les résultats concrets des six mois de recherche des "Hivers", comprenez "les petits groupes de travailleurs en collaboration du XXI<sup>e</sup> siècle" (*lire ci-dessous*). À ce jour, 30 000 personnes du monde entier sont venues à The Camp en formation, en résidence, pour travailler sur un projet, dans le seul but commun d'imaginer de quoi sera fait demain...

Laure GARETA



Le programme a attiré beaucoup de monde.

/PHOTOS L.G.



## EXPÉRIENCE INÉDITE

### Découvrir son double virtuel

Un compte facebook, un autre twitter, rien d'extraordinaire en 2018. Mais la sensibilisation à la collecte des données se fait par petites touches. Alors, Clément et son équipe ont travaillé pour rendre palpable cette collecte virtuelle. "Les algorithmes aujourd'hui ne sont plus binaires avec des 1 et 2. Ils sont "émotionnels" et vont puiser dans des dictionnaires. Ils nous prennent comme des êtres sensibles et nous analysent psychologiquement selon ce que l'on fait de nos profils." Avec leur système Cached qui se connecte volontairement à votre compte, vous décou-

vrez face à un miroir votre double virtuel. Incroyable mais vrai. "En analysant vos données, vos traits de caractère ressortent, vos modes de consommation, tout est catégorisé, analysé..." Et vous repartirez avec votre portrait imprimé noir sur blanc.

"Cached" veut montrer ce que Facebook fait réellement, sauf que nous, on détruit toutes les données. Pourquoi les gens ont une confiance aveugle en ces boîtes noires virtuelles alors qu'ils se méfient des institutions comme la justice... À The Camp, on a réalisé un travail d'intérêt public" confie Clément.

## LES JEUX VIDÉO DE "PLASTIC ARCADE"

Le plastique est un fléau pour l'environnement. À The Camp, Théo, Sikai et Nicholas se sont penchés sur cette thématique de manière ludique pour sensibiliser la jeunesse. Au design rétro, telle une ancienne Nintendo, cette console de jeux démarre grâce à un bout de plastique. Des poissons dans un océan de particules plastiques, des canards à pêcher ou dans "Call of the tri", des déchets à trier dans le viseur d'un gros calibre, ces trois jeux ont été développés sur téléphone portable. Le seul principe est de réduire à néant cette pollution, en s'amusant et sensibilisant.



## ZOOM SUR "Demoiselle"

Cette petite voiture n'est pas seulement électrique mais aussi autonome. Ce projet de trois ans en est à ses débuts. Les tests sont réalisés actuellement sur le site de The Camp. Demain, elle se déplacera en circuit ouvert. À terme, elle devra faire la navette entre The Camp et la gare TGV. Les capteurs, scanner, ordinateur de bord et logiciels dont elle est équipée analysent le parcours et lui permet d'adapter la vitesse à l'environnement. "C'est un projet ambitieux mais ce véhicule a pour objectif d'interagir avec la circulation quotidienne" souligne Aurélie Manhes, de YoGoKo développeur de systèmes communicants.

