

La ville dans la révolution digitale. « Le XIX^{ème} siècle était un siècle d'Empires ; le XX^{ème} siècle, celui des États-Nations. Le XXI^{ème} siècle sera un siècle de villes. ». Wellington Webb, ancien maire de Denver, en 2009.



Légende image. Dans le désert du Namib, en Namibie, le 2 mai 2014. Photo de Mattes Ren /Hemis.fr / Afp. *A lire* : Le 2 août, l'humanité aura consommé la totalité des ressources que la planète peut renouveler en un an, selon le calcul d'une ONG. Un « jour de dépassement » qui survient de plus en plus tôt chaque année. [La preuve en un gif animé](#) (@franceinfo).

#RevueDActu [Consulter la [ReVue d'actu quotidienne](#) publiée sur le [blog Régions FTV](#).]

♦ À Urayasu, près de Tokyo, [140 robots « travaillent » dans les six étages de l'hôtel Henn na](#). Ramassage des ordures, machines porteuses de valises, robots multilingues pour permettre aux clients de s'enregistrer : tout est fait pour accueillir les voyageurs dans les meilleures conditions possibles. Chaque chambre est même équipée d'un robot baptisé « *Tapia* » capable de converser. Avec la présence des robots, seuls sept employés sont nécessaires. Autre particularité, l'hôtel n'utilise pas de clés pour les chambres, mais un système de reconnaissance faciale. *A lire aussi* : Dopés à l'intelligence artificielle, [les robots LG guident les voyageurs et assurent le nettoyage à l'aéroport de Seoul en Corée du sud](#).

♦ [Transport : les bateaux-taxis sur la Seine](#). Dans les grandes villes comme Paris, les déplacements sont une gageure. Une solution de remplacement, la Seine qui est complètement dégagée. D'où l'idée de ces taxis sur l'eau, les [Sea Bubbles](#), qui ont été testés en juin. Essais concluants qui vont permettre à ces véhicules flottants de voguer dès septembre à la vitesse de dix nœuds (18 km/h). Ils seront ensuite déployés à Genève, Venise et San Francisco.

#Censure

♦ A la fin du mois de juillet, [la Russie a adopté une nouvelle loi interdisant l'usage des VPN](#), tandis qu'Apple retirait de son magasin d'applications ces logiciels très populaires. [VPN](#), pour « *Virtual Private Network* » (réseau privé virtuel), désigne une technologie qui permet de relier deux ordinateurs à distance. Depuis plusieurs années l'usage des VPN s'est démultiplié, parce qu'ils sont des outils efficaces pour contourner les blocages de sites Web. Ainsi un internaute chinois souhaite se connecter à Facebook, qui est bloqué en Chine. En utilisant un VPN, il se connecte à un ordinateur situé dans un autre pays, et peut accéder à Facebook. Les VPN compliquent très largement la tâche des enquêteurs et des censeurs.

Pourquoi la Chine et la Russie s'en prennent-elles aux VPN ? Les deux situations sont similaires, avec quelques différences. En Chine, où une grande partie d'Internet est censuré, les applications de VPN sont très populaires auprès de la population la plus connectée et des entreprises multinationales. Après l'annonce en janvier d'un plan dit de « *nettoyage* » pour « *reconquérir la souveraineté chinoise sur Internet* », le gouvernement chinois a demandé aux entreprises de télécommunications de fermer tout accès aux VPN. Apple a, sur demande des autorités chinoise, retiré de son magasin d'applications en ligne tous les VPN qui s'y trouvaient. En Russie, le Parlement a adopté une loi interdisant les VPN dans le pays. Une décision justifiée par le Kremlin comme nécessaire à la lutte contre le terrorisme, le trafic de drogue et d'autres délits. *A lire aussi* : pour Snowden, [les lois anti-VPN constituent une « atteinte aux droits de l'homme »](#)



Légende image. Cinq éoliennes tractées par bateau de Stord en Norvège, jusqu'aux côtes de Peterhead en Écosse. Photo d'Espen Rønnevik / Woldcam. A lire : [La première ferme d'éoliennes flottantes émerge au large de l'Écosse](#). Une fois en activité, les turbines permettront d'alimenter en électricité l'équivalent de 20 000 foyers écossais.

#Blockchain [épisode3]

◆ Elles sont décentralisées, transparentes et complètement dématérialisées : les monnaies virtuelles qui reposent sur la technologie de la *blockchain* [sont aussi très gourmandes en électricité](#). Selon le site [Motherboard](#), le réseau [Ethereum](#), principale crypto monnaie concurrente du [Bitcoin](#), consommerait autant d'électricité qu'un pays comme Chypre, soit environ [4,2 térawatt-heure](#). En 2014, le réseau du Bitcoin avait déjà atteint [une consommation électrique proche de celle d'un pays comme l'Irlande](#). Le problème, c'est que pour être de plus en plus sécurisés, et continuer à générer de la monnaie pour stabiliser leur taux, l'Ethereum et le Bitcoin ont besoin de plus en plus d'ordinateurs suréquipés, avec un puissant GPU. Donc, très dévoreuses d'énergie.

#RealiteVirtuelle

◆ [Qu'est-ce que la réalité virtuelle ?](#) Les premières expériences de réalité virtuelle (VR Virtual Reality) ont été tentées au début des années 60, reposant sur la télévision, avant de céder une partie de la visualisation à des casques de visualisation interactive, qui correspondaient mieux aux expériences militaires qui les finançaient. Les premières applications industrielles de VR ne sont apparues que vers la fin des années 90, destinées principalement à reproduire sous un format dit stéréoscopique un poste de travail. Aujourd'hui, entre les casques et équipements de diffusion et d'interaction VR dont le prix commence à être abordable, et les smartphones qui permettent de diffuser des images sur les écrans à moindre coût, c'est le jeu qui semble être le principal usage de la VR. De grands acteurs, comme Facebook avec Oculus, Google avec sa Google Glass, Microsoft, Samsung, HTC, s'intéressent au marché de la VR et proposent des solutions. Mais en dehors du jeu, c'est surtout la réalité augmentée, et non virtuelle, qui semble intéresser l'industrie. Mais toute la difficulté demeure dans la création des fichiers VR...

◆ A lire six articles sur la réalité augmentée pour mieux comprendre le phénomène :

- 1/ [La réalité virtuelle pour quoi faire au quotidien ?](#)
- 2/ [La réalité virtuelle est déjà incontournable ;](#)
- 3/ [Les quatre terrains d'exploration de la réalité virtuelle ;](#)
- 4/ [Le business de la réalité virtuelle et augmentée ;](#)
- 5/ [Quel est le potentiel de la réalité virtuelle pour le marketing ?](#)
- 6/ [La réalité virtuelle rendrait plus intelligent et plus heureux.](#)

#LiensVagabonds

◆ Consulter les liens vagabonds du [29 juillet 2017](#) sur le site [Méta-Media](#). A retenir cette semaine : - [Comment la télévision publique utilise la réalité virtuelle](#) ; - [La réalité virtuelle géolocalisée pourrait sauver les salles de cinéma](#) ; - [Quatre façons dont la réalité virtuelle va révolutionner le lieu de travail](#) ; - [Comment l'Intelligence Artificielle change déjà le monde des affaires](#) ; - [La révolution Internet à Cuba, vue de l'intérieur](#).

Pour s'abonner ou se désabonner écrire à ftv.info@francetv.fr.