

# LES SIMÉRABLES

## JEUX DE SIMULATION ET VILLE TECHNOLIBÉRALE

Par Ava Kofman

Traduit par Paulin Dardel

**Le jeu vidéo *SimCity* n'est pas un bac à sable. Ses règles reflètent la conception néolibérale de la planification urbaine contemporaine. Le monde de ce simulateur d'urbanisme à succès est peuplé d'« agents » Sims, « des petits soldats désintéressés, travaillant partout où on a besoin d'eux », comme le dit leur concepteur. Une vision simplifiée, mais lucide, de la précarisation des travailleurs parcourt le jeu, et habitue les joueurs à leur propre aliénation. Au-delà, le jeu sert aussi de source d'inspiration aux avant-gardes technophiles de l'architecture et de l'urbanisme, qui rêvent de villes transnationales démontables et portables. Au final, la cité se réduirait à un jeu de pixels dirigé par un système d'exploitation. La production de valeur dans ces *smart cities* serait fondée sur nos données et celles des objets connectés entre eux, dans une gigantesque informatisation et monétarisation de la ville.**

Publié dans *Jacobin*, n° 15-16, « *Paint the Town Red !* », automne 2014.

Il était une fois un ingénieur brillant, répondant au nom de Trurl, qui construisit un royaume miniature pour le dictateur déchu et désabusé d'une autre planète, afin qu'il le gouverne à sa guise pour le restant de ses jours. À une si petite échelle, le despote pouvait laisser libre cours à ses « aspirations autocratiques » sans porter atteinte aux « aspirations démocratiques de ses anciens sujets ».

Cette fable, écrite par l'auteur de science-fiction polonais Stanislas Lem, est parue en 1981 dans *The Mind's I*, une anthologie de réflexions sur l'intelligence artificielle. Recueil que Will Wright, créateur de *SimCity* et fondateur de l'empire des Sims, a lu. Dans les nombreuses interviews qu'il a accordées, Wright cite sa rencontre avec ce conte comme une inspiration de *SimCity*.

Lancé en 1989 par le développeur de jeux vidéos Maxis, alors indépendant, *SimCity* était un coup de poker. Personne n'aurait parié qu'on puisse passer son temps sur un simulateur de développement urbain – *a fortiori* sans objectif clair. Le jeu n'est effectivement pas fondé sur une histoire, mais sur un système managérial. Vous ne pouvez ni gagner ni perdre.

Le scénario, s'il en existe un, est produit par la capacité du joueur à modeler la ville dans sa propre tête. Pour qui sait lire et écrire, en une heure de temps, on peut fonder une ville : les outils sont intuitifs, le graphisme attractif. Dans la

dernière version du jeu, pour commencer, il suffit de tracer des routes, délimiter les zones industrielles, résidentielles et commerciales de la ville, puis édifier quelques immeubles.

Cependant, pour y jouer correctement, vous devez adopter l'état d'esprit du jeu. Dans *Mario*, vous sautez. Dans *SimCity*, vous anticipez. Vous essayez de prévoir une série de phénomènes sociaux complexes sur le point d'advenir. Vous optimisez, vous maximisez, vous extrapolez à distance – aucune coordination œil-main n'est nécessaire. Vous incarnez, par essence, l'esprit de l'industrie urbaine.

Dans un portrait de Wright publié par le *New Yorker*, le co-fondateur de Maxis, Jeff Braun, se souvient de la première fois où l'idée du jeu lui a été soumise. Wright et Braun s'étaient rencontrés lors d'une fête à Alameda en Californie, autour d'une pizza. Braun explique : « *Will m'a montré le jeu et m'a dit : "Personne ne l'aime, car il est impossible de gagner." Moi, j'ai adoré. J'ai entrevu un public de mégalomaniaques désirant contrôler le monde.* »

Il s'avère que Braun avait raison : le jeu a été un franc succès. Il a inauguré un nouvel âge d'or du jeu sur ordinateur et a été, jusqu'à récemment, la franchise informatique la plus vendue de tous les temps. En tant que pionnier de la simulation dans les jeux sur ordinateur, et en proposant ces distractions à des profils inédits de joueurs, le jeu a inspiré une

nouvelle génération de planificateurs urbains, d'architectes et de théoriciens sociaux.

## Micropolis

En partant de ces simulations et de la logique du jeu, nous pourrions résumer les principes de la conception urbaine. Alors que nos villes semblent imprévisibles, chaotiques et incroyablement complexes, *SimCity* domestique cette incertitude en un paysage gérable. Il nous propose une *micropolis* (le titre original) comme modèle. Il représente les villes non pas comme elles sont, mais comme elles pourraient être : réglées, optimisées, contrôlées.

Cette vision devient rapidement notre réalité. La manière de pensée « en simulation » du jeu a restructuré la façon dont nous interagissons avec la politique et entre nous, avec notre travail et notre loisir – en résumé, avec notre espace social. Les villes dites « intelligentes » (*smart cities*) ont déjà commencé à utiliser ses techniques alors que la Silicon Valley – le foyer de Wright, mais aussi de Cisco et de Microsoft – entre dans le marché de la construction.

*SimCity* est à la fois une archive de ces villes à venir et un moteur de leur logique algorithmique. Alors, que peut nous dire ce jeu – un fantasme de la conscience urbaine expérimenté par des millions de personnes – sur les villes ludiques, flexibles et lisses du futur ?

## Les limites du possible

Wright a déclaré que son but en concevant le jeu était de créer un espace de possibilités suffisamment ouvert pour que le joueur puisse expérimenter, « *un décor problématique* » assez grand pour générer une infinité de solutions. Selon Wright, le jeu encourage une pensée utopique : « *Quand vous commencez SimCity, une des choses les plus intéressantes qui vous arrive est la décision que vous devez prendre : "Que voulez-vous faire ? Créer la plus grande ville possible ? La ville avec les habitants les plus heureux ? Celle avec le plus de parcs ? Ou celle avec le moins de criminalité ?" À chaque fois, vous devez la concevoir dans votre esprit : "Qu'est-ce que la ville idéale, selon moi ?" »*

[...]

*SimCity* s'inspire de la ville contemporaine, non seulement dans son graphisme, mais aussi dans ses règles. Ses situations sont à la fois descriptives et normatives – exposant la réalité d'une ville moderne tout en dictant les conditions de son existence.

Le manuel de *SimCity 4*, sorti en 2013, propose, sur un ton amical, quelques conseils : « *L'industrie est ce qui dirige vraiment votre ville et crée le plus de profits dans les trois zones. En créant des emplois, les industries fournissent des revenus à vos habitants... L'argent rend les Sims heureux et leur permet de faire des achats, ce qui en retour permet aux zones commerciales de prospérer. Les zones industrielles produisent aussi la plus grande partie de la pollution des trois zones. Pour cette raison, il est malin de construire les industries loin du reste de la ville.* »

Le problème est que ces « bonnes idées » sont obligatoires, et non pas suggérées. Pour réussir, même dans la définition du succès plutôt large que donne le jeu (construire une ville

habitable), il faut nécessairement promulguer certaines politiques de gestion. Une augmentation du nombre de commissariats, par exemple, entraîne toujours une baisse de l'activité criminelle ; le code du jeu associe directement le crime à la valeur du foncier, à la densité de population et aux commissariats. Ajouter des commissariats n'est donc pas optionnel, c'est la loi.

On peut aussi citer la vision du jeu sur les impôts : « *Maintenez les impôts trop élevés trop longtemps, et les habitants risquent de quitter votre ville par grappes entières. En plus de cela, les Sims à hauts revenus s'opposent plus aux impôts élevés que les Sims aux revenus bas ou médians.* »

L'exploration des possibilités utopiques est circonscrite par ces paramètres. L'imagination vantée par Wright est seulement conviée pour réaménager des éléments familiers : les bâtiments énormes, la tranquillité des zones pavillonnaires, le trafic écrasant. Vous commencez chaque ville avec une parcelle de terre vierge, verte et fraîche, mais vous devez l'industrialiser. Le paysage n'est bon que pour l'extraction de ressources, ou pour être enfermé dans un parc afin d'augmenter la valeur immobilière du quartier. Certaines questions sont posées (Jusqu'à quel point puis-je taxer les habitants riches sans qu'ils s'en aillent ?) tandis que d'autres (Puis-je les exproprier totalement ?) sont laissées de côté.

Ces possibilités – ou leur absence – ont provoqué des critiques des deux côtés du spectre politique. Certains voient le jeu comme une réplique du socialisme étatique avec son développement centralisé et son infrastructure d'ampleur ; d'autres, désignant ses politiques fiscales rétrogrades et sa modélisation rationnelle des choix, voient le simulateur comme le porte-parole d'une conception néolibérale de la ville. Aucun n'a entièrement tort.

## Le prix de la victoire

Certains joueurs ont essayé de construire des villes sans éléments capitalistes, des villes isolées des aides gouvernementales, des villes réalistes qui caricaturent Pyongyang, ou des villes qui essaient de refléter des centres industriels en déclin comme Détroit. Certains de ces efforts ont fonctionné ; d'autres, se heurtant aux limites du possible, ont échoué.

En 2010, Vincent Ocasla, jeune étudiant en architecture des Philippines, a publié une vidéo sur YouTube annonçant qu'il avait « vaincu » *SimCity*. Sa ville, Magnasanti, était le résultat de trois ans et demi d'élaboration et de construction sur la version *SimCity 2000*. La nouvelle de son triomphe s'est répandue comme une traînée de poudre sur Internet. Mais beaucoup se sont demandés ce que cela signifiait de « vaincre » *SimCity*...

En analysant l'algorithme du jeu pour une croissance modulaire, le plan d'Ocasla optimisait les distances entre les ressources, les infrastructures de transport et le réseau énergétique pour construire la ville la plus densément peuplée de l'histoire de *SimCity*. Réussie au prix de la répression sociale et du contrôle totalitaire, la victoire d'Ocasla n'était que numérique. Son but n'était pas la qualité de vie des Sims, mais le calcul de l'efficacité technocratique ; son intention, critiquer les hypothèses gestionnaires mortifères du jeu.

Comble de l'ironie, à cause précisément de son technoscientisme, les visionneurs de Magnasanti spéculaient sur son

applicabilité dans les projets urbains du monde réel. Beaucoup de commentaires sur le site *Reddit* étaient optimistes : « *Génial, le département de planification urbaine d'une ville doit engager ce type.* » Cette injonction à étudier la logique de *SimCity* omet de dire qu'elle est déjà appliquée.

## Heureux et rayonnants

Ceux qui n'ont jamais joué à *SimCity*, ou qui n'en ont pas entendu parler, ne sont pas pour autant à l'abri du jeu ; il s'est infiltré jusque dans nos façons de voir et d'appréhender le monde. Sa conception technique elle-même est une technologie politique. Le jeu emploie une combinaison de modélisation 3D et de perspective isométrique afin que l'œil du spectateur soit libre d'être partout et nulle part à la fois. Il recrée une vision du contrôle tirant ses origines de la gestion militaire et industrielle : l'œil observateur du directeur de l'usine scrutant la vitesse des mouvements sur la chaîne de montage à l'étage en dessous ; Napoléon surveillant son champ de bataille depuis le sommet d'une montagne ; le regard de l'hélicoptère policier survolant Washington D.C.

De la même façon que les divisions de l'espace vertical sont utilisées dans l'occupation militaire des villes – où l'espace aérien est éclaté entre les domaines de la surveillance et de la lutte –, *SimCity* organise la carte de données de la ville en calques 3D pour que les joueurs s'y déplacent à l'aide de raccourcis claviers. Ces systèmes de gestion sont fondés sur la discipline, engendrant des formes de contrôle de plus en plus subtiles. On peut tout à fait avancer que les constructions elles-mêmes sont les personnages de *SimCity* : elles deviennent des objets programmés avec des relations humaines, incarnant le brouillage des frontières – ce que Marx nommait le fétichisme de la marchandise – absorbant dans ses briques et son mortier numériques les relations sociales qui les ont créés en premier lieu.

Pour la première fois, *SimCity 4* a ajouté des individus au jeu. Il les considère comme des ouvriers intérimaires : des corps de travailleurs perpétuellement attachés aux cadences de l'exploitation. Chaque matin, les « agents » Sims, comme on les appelle, se réveillent, puis se rendent dans n'importe quel lieu de travail où l'on a besoin de bras (selon leur appartenance de classe programmée). Et peinent dans cette zone industrielle jusqu'au dîner. Chaque soir, ils vont dormir dans n'importe quelle maison, au hasard, là où on arrive à les caser. Vivre comme un Sim, c'est supporter cette tension constante, c'est être ballotté dans la circulation pour accepter n'importe quel travail ou abri.

« *Les Sims sont des petits soldats désintéressés, travaillant partout où on a besoin d'eux* », explique le concepteur de leur algorithme sur le site Web du jeu. « *Même si leur maison était détruite, ils se réinstalleraient dans une nouvelle afin que la ville fonctionne aussi efficacement que possible.* » Naïvement, ce concepteur pensait probablement que ces Sims ajouteraient simplement de la texture au graphisme, or ce qu'il a programmé est inquiétant : une boucle sans fin de travailleurs sans visages ni noms. Ce qui est terrifiant à propos de ces « *petits soldats désintéressés* », ce n'est pas leur étrangeté, mais leur familiarité. Une vision cauchemardesque d'un monde où nous sommes tous intérimaires, déqualifiés et in-

terchangeables, appelés chaque jour par des patrons différents ; une réalité pour beaucoup.

## Le jeu de la précarité

Voyez le succès de TaskRabbit, une entreprise fondée en 2008 sous l'égide du mouvement de la « consommation collaborative ». La firme s'enorgueillit de transformer la précarité du travail intérimaire en un jeu. Les tâches (*tasks*) sont publiées sur une application ; les « tâcherons » (*taskers*), tels qu'ils sont appelés, attendent que leur téléphone portable sonne pour un travail, font la course pour cliquer les premiers, puis se dissolvent en points bleus sur un GPS, filant à travers les rues, envoyés par des algorithmes vers leur nouveau lieu de travail – monter un meuble Ikea, faire la queue pour les nouveaux iPhones, lire à voix haute *L'Étranger* à des enfants gâtés, ou n'importe quel autre type de travail très court pour lequel quelqu'un peut payer.

Ces travailleurs précaires peuvent jouer au jeu de l'emploi encore et encore, parfois jusqu'à cinq fois par jour. Il n'y a aucune compensation pour le temps passé à « jouer » – c'est-à-dire chercher, actualiser, postuler. Tant que le travail est temporaire, le jeu ne s'arrête jamais. Il en va de même pour la population de *SimCity* : ils simulent ce travail pour que nous puissions jouer.

Mais même notre temps libre passé à jouer ressemble à du travail. La « prosommation », la pente glissante entre la production et la consommation, entre la participation et l'exploitation, est la marque de l'emploi du temps flexible dans les industries créatives d'aujourd'hui – celle du jeu incluse<sup>1</sup>.

Les joueurs dévoués sont souvent tacitement recrutés en tant que testeurs non payés des versions d'essai (aussi appelées « beta ») de l'industrie et comme contributeurs à ses modifications. Lors de la sortie désastreuse de la nouvelle version insuffisamment préparée de *SimCity5 en 2013*, il y a eu beaucoup de bugs – au dire de certains, toutes les améliorations techniques vantées par la publicité relevaient du mensonge – et de prosommateurs en colère. Electronic Arts a sous-traité le travail de recherche des dysfonctionnements à sa ruche de joueurs dévoués qui, après avoir acheté le jeu, ont découvert toutes les zones nécessitant un pansement. Ils ont dû mener le travail qu'Electronic Arts avait négligé avant la mise du produit sur le marché.

À la fin de la fable de Lem, l'ancienne cité miniature a colonisé la surface de la planète entière à son image. Le tyran lui-même a disparu, « *comme si la terre l'avait avalé* ». Le triomphe de la simulation conçue par Trurl est total. Est-ce le cas de celle de Wright ?

## Un système d'exploitation pour la ville

Dans une conférence (intitulée *Gamifying the World : From SimCity to the Future*), Wright expliquait l'an dernier que les entreprises lui demandaient comment rapprocher leurs produits du jeu. Ils lui demandaient de rattacher son « moteur de simulation » à d'autres expériences, comme s'il s'agissait d'une sorte de mécanisme extérieur à l'expérience d'immersion du jeu. Le monde d'aujourd'hui, a-t-il déclaré, n'a pas besoin d'immersion dans le jeu pour s'échapper de la vie quotidienne : la vie elle-même est devenue un jeu.

Ce que nous observons, expliquait Wright, c'est l'émergence d'une « *réalité mélangée* », pleine de jeux saturés en données personnelles.

Ce qu'il a oublié de mentionner, c'est que la spéculation sur la ville du futur est devenue un nouveau jeu – au moins pour les investisseurs pouvant se permettre d'y jouer. Le marché et la technologie de la ville intelligente exportable et téléchargeable sont toujours ouverts – et comme Wright le dirait, avec un « espace des possibles » maximum. Tout comme la stratégie de *SimCity*, où la meilleure gouvernance amène la meilleure croissance, les gouvernements apprennent la flexibilité et la combinaison d'entreprises. Avec l'effacement de l'histoire locale vient l'afflux d'investisseurs internationaux. Le Honduras, par exemple, a développé une « ville à charte » (*charter city*<sup>2</sup>), balayant toutes les lois et infrastructures existantes pour en implanter rapidement d'autres, plus technologiques – et dans ce but, même la Constitution a été amendée.

En Corée du Sud, le gouvernement parie sur un « nuage de données incarné » (*incarnate data cloud*), autrement connu sous le nom de ville de Songdo. Cette dernière, équipée d'une infrastructure informatique omniprésente, de capteurs de type synaptiques et d'une grande bande passante, est construite sur la croyance que la collecte de l'ensemble des données de ses habitants est une immense entreprise utile et rentable. Le matériel promotionnel (utilisant une perspective aérienne rappelant fortement *SimCity*) voit dans ces mines de données des ressources numériques exploitables pour s'enrichir ou abaisser « intelligemment » le niveau de consommation de ressources naturelles. En 2012, Songdo était le plus grand projet immobilier privé du monde.

Mais Songdo est autant un protocole qu'une ville : d'autres territoires peuvent « télécharger » ses plans. Ses technologies ont été achetées par d'autres villes avant que Songdo ait même été construite. Son plan général est exporté en Équateur ; pendant ce temps-là, la Chine a acheté des kits *via* des entreprises similaires pour construire ses villes au plus près du modèle de Singapour. Les nations se transmutent en villes transnationales démontables et portables. Avec la simulation émergeant comme le paradigme dominant, la matérialité et les expériences vécues deviennent obsolètes.

La foi de *SimCity* dans les algorithmes a été visionnaire. La valeur de la ville repose maintenant en partie sur l'ensemble des données qu'elle collecte au moyen des antennes relais et des capteurs incorporés. Spéculer sur la valeur future de ces données est ce qui en génère maintenant. En d'autres termes, ce qui est intelligent dans les villes intelligentes, c'est la croyance que n'importe quelle donnée, même si elle est insignifiante, deviendra un jour lucrative.

Les entreprises rivalisent pour capter différents ensembles de données, mais leurs récoltes n'ont qu'une série limitée

d'applications intelligentes. C'est la raison pour laquelle l'ancien P.D.-G. de Sony, Nobuyuki Idei, a appelé à la création d'un nouveau logiciel universel de la ville, un « *système d'exploitation de la ville* » (*city OS*). Cette définition de l'urbanisme *made in Silicon Valley* semble très proche d'une version mise à jour de la simulation immersive de Wright. Un tel système d'exploitation de la ville universel servirait comme une plateforme sous-jacente pour la totalité de l'« internet des objets » – le réseau des appareils « intelligents » et des objets connectés à Internet. Ce serait un système total.

LivingPlanIT, start-up fondée par un ancien cadre de Microsoft, a développé ce qu'elle espère être le système d'exploitation urbain (*urban operating system, UOS*). Les applis, les bâtiments, les habitants, la circulation – tout serait connecté par le *cloud*. Le modèle économique de LivingPlanIT est de monétiser et de breveter cet UOS pour que les utilisateurs – de gros joueurs comme les gouvernements ou les investisseurs – puissent les télécharger.

## Coder la ville

*SimCity* et les retombées de ces « systèmes d'exploitation de la ville » promettent une connaissance de la ville dans sa totalité : réduite à l'échelle d'un micro-processeur, dématérialisée en données du *cloud*, prévisibles et itératives. Pourtant, ces prétendues architectures numériques invisibles ne sont pas plus exemptes de politique ou d'histoire que leurs homologues analogiques. Comment comprendre la ville désordonnée, complexe, sans se tourner vers le passé ?

Alors que les conceptions technocratiques des villes deviennent une marchandise, on nous propose de choisir parmi les systèmes d'exploitation urbains dans lesquels nous voulons habiter. Le choix pourrait même être fait pour nous par la concurrence et les fusions-acquisitions. À Songdo, Cisco installe sa technologie TelePresence dans chaque appartement, en espérant que si elle est déjà partout, les gens vivront avec naturellement.

Dans ces villes du futur, ceux qui possèdent les systèmes d'exploitation seront ceux qui détiendront la propriété, l'argent et les moyens de production. En possédant vos données Sim, ils vous posséderont. C'est vers ces relations entre données et pouvoir – le pouvoir de se faire à son image – que nous devrions tourner notre attention.

Nous ne devrions pas nous demander à quoi ressemblerait notre ville rêvée sur *SimCity*, LivingPlanIT, ou tout autre UOS, mais ce que serait notre simulateur urbain idéal. En fonction de ses paramètres, déterminer qui la ville sert et qui sert la ville. Le but n'est plus de concevoir un imaginaire urbain : il s'agit désormais de coder le jeu.

## NOTES

1. Sur le travail dissimulé des usagers du net par les géants de cette industrie, et la mise au travail sans rémunération du plaisir et du jeu, voir sur [jefklak.org](http://jefklak.org) : « "Le digital labor est conçu pour ne pas avoir l'apparence d'un travail." L'exploitation du moindre clic par l'industrie numérique ». Entretien avec Antonio Casilli. Propos recueillis par Judith Chouraqui et Xavier Bonfond (NdT).

2. Concept développé par Paul Romer, économiste américain connu pour sa théorie de la « croissance endogène ». Ce concept de « ville à charte » repose sur la fascination de la croissance économique de Hong Kong ou Schenzen, et propose en conséquence aux décideurs internationaux de construire des villes nouvelles fondées non pas sur les lois du pays, mais sur une « charte » dont le respect serait assuré par une institution municipale, et sur le volontariat des populations qui

viendraient s'y installer. La charte puiserait dans les meilleurs modèles de gouvernance mondiaux et s'imposerait aux habitants. Pour une critique des « villes à charte », voir l'article de Sam Wetherell, « The Book of Paul », *Jacobin*, n° 15-16, « *Paint the Town Red!* », automne 2014, p. 55-61 (NdT).