

Backstage d'un amusement

LA DRÔLE DE VILLE DONT ON EST LE BÂTISSEUR

Frédéric ANTOINE

Bâtir une ville ? Quoi de plus simple. Il suffit de s'autoproclamer maire d'un territoire et de le baptiser. Ensuite, avec un peu d'argent (virtuel) reçu et la capacité d'édifier gratuitement des routes et des habitations, on se met à dessiner sur l'écran des artères et à y placer de petites maisons, des "habitations de zone résidentielle", des "maisons de vieille ville" ou de "zone latino". Ces dernières seront les moins exigeantes, alors qu'en zone résidentielle, on aura besoin de confort. Très vite, on réclamera donc de l'électricité et de l'eau. Dans une ville moderne, on n'a ni lampe à huile ni pompe à bras... Il faut donc que le maire achète château d'eau et centrale électrique. Pour ne pas dépenser trop, son choix ira vers une bonne vieille centrale au charbon, pas chère... mais qui pollue pas mal. Et voilà que ses voisins commencent à se plaindre ! Sous peine de les voir désertter les lieux, il s'impose d'éloigner la centrale. Pas une mince affaire sur un petit territoire...

COÛTEUX CONFORT

Le maire pourrait bien sûr laisser partir les mécontents. Sauf que, quand son pactole de départ sera épuisé, l'argent dont il disposera proviendra des im-

pôts payés par les habitants. Moins de monde égal moins de sous. Et comme le taux d'imposition est proportionnel au niveau de satisfaction de la population, mieux vaut la caresser dans le sens du poil. Or, la voilà qui exige qu'on s'occupe des eaux usées et des ordures. Eh oui : pas de fosse septique ou de compost en ville ! Rebelote, il sort de l'argent pour acquérir les installations idoines, tout en évitant les « *Une décharge à côté de chez moi : beurk* », les plaintes contre un incinérateur ou les émanations des égouts...

Tout à coup, une maison brûle. Dans la ville, pas de pompiers... Le maire achète une caserne. Sans présence de policiers, des résidents menacent ensuite de mettre la clé sous le paillasson. Il débourse donc pour un poste de police, puis une petite clinique...

PRODUIRE, PRODUIRE

Tout cela met les finances de la ville à peu près à sec. Or, le maire doit aussi utiliser de l'argent pour créer des magasins et les usines qui produiront les biens qui y seront vendus. En évitant que ces lieux de production soient trop près des habitants. Car, dans une "bonne" ville, les espaces sont *forcément* segmentés selon leurs fonctions : là où l'on vit, pas de bâtiments liés à

ce que l'on rejette ou consomme. Par contre, dans les zones aisées, bienvenue aux équipements collectifs et aux espaces verts... Mais pas nécessairement aux magasins, ou aux supermarchés qui, dans ce modèle urbain, n'existent étonnamment pas.

De temps en temps, le maire bénéficie de cadeaux bonus. Certains lui permettent de créer de nouveaux quartiers et donc d'écarter les pollutions. D'autres lui procurent de l'argent (rarement) et des biens de consommation (souvent). Ceux-ci sont bienvenus car ici, ce n'est pas à coup de liasses de billets que la ville prend de l'ampleur. Transformer les maisons en gratte-ciel n'est possible que grâce au troc : les maisons ne grandiront qu'en échange de biens de consommation, de plus en plus sophistiqués et chers, que le maire doit faire fabriquer. Tout en gérant les problèmes quotidiens, comme les coûteux embouteillages qui obligent à transformer les rues en autoroutes urbaines. Il ne faut donc jamais s'arrêter de produire, et de produire encore. Ce qui nécessite d'obtenir des ressources de base (bois, acier, semences...) et des biens de première transformation (plastiques, produits chimiques, textiles, sucre...) qui permettront, ensuite, de réaliser des denrées toujours plus variées. Ces biens pourront aussi être vendus contre rémunération au Siège

Médias
&
Immédi@ts

BABYLONE RÉVÉLÉE

Même si Babylone, libérée des rêves de reconstruction de Saddam Hussein, est devenu zone militaire, les archéologues y sont revenus. À 100 km de Bagdad, dans ses ruines immenses, ils cherchent à reconstituer, au moins virtuellement, ce qu'était cette cité. Une ville devenue mondialement célèbre au VI^e siècle avant JC grâce à ses jardins et à sa tour flirtant avec le ciel, dont la Genèse parle tant. Ce documentaire captivant qui remonte le temps trie légendes et réalités.

Babylone, la cité des merveilles, sur France 5, jeudi 4/02, 20h50.

UNE SÉRIE PRÉMONITOIRE ?

Le populisme engendrera-t-il un "nouveau monde" peuplé de politiciens ignares, de crashes économiques et des guerres nucléaires ? À travers la vie d'une famille de Manchester, cette remarquable série de la BBC imagine l'histoire du monde de 2024 à 2039. Un récit de politique-fiction apocalyptique, mais si possiblement réel qu'il fait froid dans le dos. À chacun de prendre ses responsabilités pour que le futur du monde échappe à cette prédiction...

Years and Years, sur www.audio.be jusqu'au 05/07/2021



MONDES VIRTUELS.
Ils marquent inévitablement les esprits des joueurs.

Les jeux en ligne ne servent pas seulement à divertir. Ils inculquent à leurs joueurs des valeurs. Suggèrent des manières de se comporter et réagir. Forgent des façons de voir le monde. C'est patent pour les jeux violents. Pour d'autres, cela peut être plus subtil...

du Commerce international qui organise le marché mondial. S'y retrouvent *pour de vrai* tous les bâtisseurs de villes en quête des produits qui leur manquent, ou pour vendre. Ils pourront aussi exporter directement par bateau, avion, camion... Plus ils réussiront à satisfaire de commandes, plus ils recevront de "clés" permettant de faire encore grandir la cité...

VISION DU MONDE

Objectif final : se développer toujours plus, en ajoutant à la métropole d'autres contrées, à l'air de colonies modernes, dépendant de la ville-mère tout en ayant leur propre économie. Plus on sera grand, plus croître coûtera plus cher, et demandera de mobiliser davantage de ressources. De quoi, si on s'y prend mal, faire tourner l'aventure au cauchemar. On se met alors à élaborer des scénarios, à bâtir des hypothèses, qui apprennent à réfléchir et soupeser les enjeux d'une décision... Sauf que tout cela se déroule dans un cadre pré-

défini qu'aucun "maire" ne peut altérer. Même si une des "colonies" de la ville est plutôt de type écolo, les règles du jeu sont celles de l'économie mondialisée, fondée sur la croissance permanente et le négoce planétaire (d'où l'importance du Siège du commerce international où les participants échangent *vraiment* en temps réel).

Le modèle de ville promu ici est celui de la mégalopole qui ne croît le plus aisément qu'en se gonflant de buildings toujours plus immenses, hébergeant chacun des milliers de personnes sur une toute petite superficie urbaine. Les autres formules d'habitat proposées sont bien moins bénéfiques. Même faux choix pour la mobilité : elle est essentiellement automobile. Il y a bien possibilité de créer des gares routières (...ou des hangars à dirigeables et des parcs à montgolfières), mais ces équipements ne peuvent rivaliser avec l'auto. Idem pour l'énergie ou des déchets. Certes, on peut remplacer les centrales classiques par de petites éoliennes,

mais elles n'alimenteront que des populations très réduites. Et les grandes centrales solaires coûtent un pont. Tout comme le passage de la décharge au recyclage des déchets ou l'épuration des eaux usées. Pour gérer sans se ruiner, une seule formule : se préoccuper le moins possible de l'avenir de la planète.

Bien sûr, tout cela n'est qu'un jeu. Mais, comme il s'organise avec une réelle temporalité, y prendre part demande d'y participer tous les jours. On se nourrit donc inconsciemment de ses mécanismes et de ses logiques. Et ce jeu étant lui-même un commerce, tout est fait pour que son accès, présenté comme gratuit, soit court-circuité par des achats en *vrais* euros de biens ou d'argent liés au jeu. En payant, on peut alors tout se permettre, ou presque. L'argent permet ainsi de sublimer les règles. Beau message. Avoir un œil critique tout en se divertissant s'impose donc. Mais est-ce possible quand le jeu devient si envahissant ? ■



AUTOPSIE D'UN DÉBUT

En 2003, Jérôme Prier et Gérard Mordillat, auteurs des fameux documentaires *Corpus Christi* (1997), réalisaient une série d'enquêtes sur les débuts de la religion chrétienne : *L'origine du christianisme*. En dix épisodes de cinquante minutes, les auteurs y décortiquaient comment, suite à la mort de Jésus et à l'annonce de sa résurrection, une nouvelle

religion va pouvoir émerger. Pour cette analyse critique, ils avaient convoqué des spécialistes en archéologie, épigraphie, histoire des religions ou linguistique, et les avaient interrogés sur les épîtres de Paul et les Actes des apôtres. Un décapage original qui n'a pas pris une ride. Et qui est mis en ligne pour un long moment à disposition du public.

L'origine du christianisme, jusqu'à décembre 2022 sur www.arte.tv/fr/videos/RC-020461/l-origine-du-christianisme

INFO DE NUIT

La RTBF vient de supprimer son journal télévisé de fin de soirée : le mini-jt *Vews*, diffusé vers 22h30 sur La Deux (devenue Tipik il y a peu), est passé à la trappe. Pour s'informer le soir, il faut désormais se brancher sur LN24. De nombreux téléspectateurs l'ont déjà fait lors de l'invasion du Capitole par les fanatiques supporters de Donald Trump.