



**HAL**  
open science

# La modernité ancrée au cœur des représentations des nouvelles urbanités africaines technicisées

Emmanuelle Jacques

► **To cite this version:**

Emmanuelle Jacques. La modernité ancrée au cœur des représentations des nouvelles urbanités africaines technicisées. *Communication, Technologies et Développement*, 2022, 10.4000/ctd.7396 . hal-03768639

**HAL Id: hal-03768639**

**<https://hal.science/hal-03768639>**

Submitted on 4 Sep 2022

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## La modernité ancrée au cœur des représentations des nouvelles urbanités africaines technicisées

*Modernity Anchored at the heart of representations of new technological African  
Urbanities*

Emmanuelle JACQUES

---



### Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/ctd/7396>

DOI : 10.4000/ctd.7396

ISSN : 2491-1437

### Éditeur

Chaire Unesco Pratiques émergentes en technologies et communication pour le développement

### Édition imprimée

ISBN : 2491-1437

### Référence électronique

Emmanuelle JACQUES, « La modernité ancrée au cœur des représentations des nouvelles urbanités africaines technicisées », *Communication, technologies et développement* [En ligne], 11 | 2022, mis en ligne le 15 février 2022, consulté le 16 mars 2022. URL : <http://journals.openedition.org/ctd/7396> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/ctd.7396>

---

Ce document a été généré automatiquement le 16 mars 2022.

Communication, technologies et développement

---

# La modernité ancrée au cœur des représentations des nouvelles urbanités africaines technicisées

*Modernity Anchored at the heart of representations of new technological African Urbanities*

Emmanuelle JACQUES

---

## Introduction

- 1 Nous avons choisi en partant des représentations afrofuturistes nigériennes de la ville de Numbani<sup>4</sup> dans le jeu vidéo Overwatch de les confronter avec les projets de smart cities issus d'une urbanité globalisée et les initiatives alternatives de *L'Africaine d'architecture au Togo*. Le projet *HubCités Africaines*<sup>5</sup> est un programme de ville intelligente expérimenté depuis juillet 2012 au sein du *Woélab*<sup>6</sup> de Lomé au Togo. Celui-ci s'appuie sur l'observation des sociétés traditionnelles, et vise à redonner aux citoyens l'initiative dans la transformation et la gestion de leur cadre de vie. Les objectifs sont de favoriser la conscience du bien commun et l'action concertée<sup>7</sup> autour de différents projets d'applications numériques permettant de résoudre des problématiques de gestion de la vie collective : la collecte des déchets, l'autonomie alimentaire par des jardins urbains et l'éducation pour favoriser la créativité des enfants grâce aux imprimantes 3D. Le projet se base sur l'installation d'un réseau de petits agorafabriques de proximité sur le modèle des enclos d'initiation dans les sociétés traditionnelles et se présente comme une solution alternative à la smart city (Rochet, 2018). Il s'inscrit dans une modernité ancrée. En même temps, au cœur de ces lieux les multinationales du numérique offrent sous le couvert de prestigieux « concours à l'innovation » des financements et conseils et sont présentes au forum *NextTech Africa*. Dans cet article, nous questionnons le potentiel émancipateur de ces dispositifs urbains nommés *Espace de Démocratie Technologique* et leur plus ou moins grande inscription dans ce que Jacques Ellul définit comme un bluff technologique. Ces

dispositifs sont saisis comme un assemblage de matières, de rapports sociaux, de pouvoirs politiques et économiques, historiquement situés (Pestre, 2013). Deux scénarios reviennent inlassablement hanter nos rêves éveillés, une narration régressive où l'humanité se retrouve au stade zéro de la civilisation sous le règne de la sauvagerie et de la barbarie et où ce qui reste d'humanité va être sauvée par des machines en Intelligence Artificielle et la figure d'un héros ou d'une héroïne rebelle, virtuose en détournement de hautes technologies et initiant une révolution conservatrice. Sans s'en rendre compte, les créateurs de jeux vidéo et les architectes urbanistes transcrivent ces valeurs dans leurs créations. Les représentations africaines y oscillent entre primitivisme, misérabilisme et source fantasmée d'une régénération de la créativité occidentale. La ville africaine en tant que friche (Amselle, 2005) y est le lieu d'expérimentation d'une économie informelle et dérégulée ainsi que d'une humanité augmentée.

## Méthodologie sociocritique : prendre au sérieux le sens commun et comprendre d'où viennent nos imaginaires

- 2 Au niveau méthodologique nous utilisons la théorie sociocritique d'Edmond Cros (2003) afin de comprendre quels idéologèmes s'imposent dans les imaginaires contemporains ? Quels mythes sont réactualisés ou créés ? Cette méthodologie sociocritique postule l'existence de relations entre la création, l'histoire et le contexte sociétal par l'intermédiaire de sociolectes et du concept de sujet culturel. C'est-à-dire que les créations portent en elles dans leurs formes et leur expressivité, les lacunes et contradictions de la société contemporaine. Nous prenons au sérieux le sens des représentations dans les images, les formes et les structures des œuvres. A travers le temps et l'espace, des réseaux de sens apparaissent, c'est ce que Claude Duchet nomme les sociogrammes. Les représentations de la ville futuriste *Numbani* dans le jeu vidéo *Overwatch* de *Blizzard Entertainment*, les expérimentations contre-culturelles des *Hubcités* au Togo et la ville intelligente *Konza Technopolis* au Kenya sont comparées afin d'essayer d'y saisir l'esprit du temps. Ces différentes représentations sont considérées comme des « formes de connaissances socialement élaborées et partagées, ayant une visée pratique et concourant à la construction d'une réalité commune à un ensemble social » [Moscovici, 1981, p. 36]. Cette position théorique est à rapprocher des études des mentalités des Annales et des représentations sociales qui s'intéressent au sens commun construit par contraintes et avec la culture environnante où proverbes, mythes, légendes et récits viennent teinter les croyances d'irrationalité et de mysticisme (comme le démontre Freud dans son analyse des théories sexuelles chez les enfants). Poser l'existence d'un sens commun comme une manière d'aborder le monde, d'anticiper et de prescrire le comportement des individus peut permettre de comprendre quelles valeurs se diffusent à travers les imaginaires d'une époque. Le véhicule de ses imaginaires est le sujet culturel. Les concepteurs de jeu vidéo, les architectes contemporains et les ingénieurs baignent dans un esprit du temps sans s'en rendre compte. Leur non-conscient assimile les valeurs dominantes et les réinjecte dans les créations. Ces imaginaires permettent de légitimer des valeurs et décisions même quand celles-ci dégradent les conditions sociales et créent de la pauvreté sous le couvert d'apporter bonheur et tolérance. Ils sont considérés comme des facteurs de

transformations sociales via l'objectivation du langage et sa mise en acceptabilité par le discours politique, ils permettent d'étudier les rapports à l'idéologie, aux systèmes symboliques et aux attitudes sociales qui reflètent les mentalités [Shaw, Anthropy, Kafai et al]. Comprendre ce qui se joue dans ces imaginaires permet de mesurer les capacités de transformation d'une société, d'une époque et d'une culture. Ils pré-scénarisent les comportements à venir en les rendant possibles ou non. Dans cette production représentative on peut observer le jeu de la fantasmagorie individuelle et l'imaginaire social [Embrick, D. et Lukàcs A., 2010]. Ils sont avant tout politique même s'ils sont présentés comme neutres et apolitiques. Les réalisations médiatiques industrielles et notamment vidéoludiques sont les nouveaux lieux de production culturelle de mythes contemporains.

## De la ville vidéoludique, aux *Hubcities* en passant par les *smart cities* : les architectures du futur

### Overwatch

- 3 Le jeu de tirs multijoueurs *Overwatch*, à la première personne met en scène dans un environnement afrofuturiste<sup>8</sup> et transhumaniste une nouvelle ville africaine *Numbani* entièrement créée pour résoudre une guerre entre robots et humains. Plus de 40 millions de joueurs à travers le monde se retrouvent sur ce MMORPG<sup>9</sup>. L'histoire démarre en 2077, 30 ans après la crise des Omniums. Les Omniums représentent un complexe industriel de production de robots intelligents qui se sont retournés contre leurs créateurs les humains sans raison majeure déclarée, mais dont la révolte signe une étape dans le transhumanisme, celle du franchissement du mur de conscience des machines et l'avènement de la singularité technologique<sup>10</sup>. Afin d'éliminer ces insurgés, l'institution *Overwatch* est créée par les Nations Unies et réunit une poignée de militaires augmentés, elle sera dissoute, car suspectée de corruption puis reconstituée pour combattre une organisation criminelle. Les ressorts narratifs se basent sur une diversité de menaces des organisations mafieuses transformant l'espace public urbain en terrain de combats terroristes. La rejouabilité s'inscrit dans la découverte de nouvelles villes à travers le monde et l'arrivée de nouveaux personnages qui permettent de reconstituer la trame narrative. La ville *Numbani* au Nigéria se présente comme un nouveau havre de paix entre humains et omniums, sa valeur cardinale est la tolérance. Orisa apparaît avec la carte de *Numbani*, elle est la gardienne de la paix. Robot quadrapède, elle a été construite dans une sorte de Fablab à partir de pièces récupérées sur d'anciens robots défensifs *OR15* dont la durée de vie est extrêmement courte. Efi Oladele sa créatrice gagne à 11 ans, la « bourse des génies » décernée par la fondation Gabrielle Adawe et décide de créer Orisa suite à l'attaque que sa ville natale vient de subir. Orisa est une Intelligence Artificielle qui apprend avec son utilisateur, elle est un personnage jouable. A l'image des *smart cities* nommées villes intelligentes, numériques, augmentées, *Numbani* repose sur un usage intensif des technologies de l'information et de la communication.

## Les villes intelligentes, expérimentations africaines

- 4 Ces villes intelligentes sont une nouvelle proposition pour penser l'espace urbain. Elles promettent de favoriser un développement durable et une qualité de vie grâce à une meilleure gestion des infrastructures et ressources naturelles par le biais d'applications et de captation en temps réel des données personnelles. Les technologies se substituent aux politiques urbaines et aux institutions. Le design urbain de ces villes intelligentes est le même partout dans le monde, ce sont des villes-monde qui ne se préoccupent pas de la réalité locale, sociale et politique. En Afrique, le pari fait, est que le retard en urbanisation si ce n'est l'absence totale de stratégie d'aménagement public ouvrirait une opportunité aux Africains de pouvoir enfin entrer dans le progrès technologique. Les *smart cities* deviennent alors la solution miracle aux mégalofoles et à leurs bidonvilles, il est d'ailleurs intéressant de remarquer que la présentation marketing de ses villes, montre des bidonvilles et suggère leur disparition vertueuse, comme dans tout phénomène de gentrification. L'Afrique espère passer de la dernière place à la première et ainsi développer une expertise en *mixed design* urbain. La banque mondiale dans le rapport « State of Africa 2018 » estime que les gouvernements africains ont tout intérêt à effectuer les réformes sur les marchés fonciers et les réglementations afin de prendre le contrôle de l'urbanisation et concevoir des technopôles qui permettent d'attirer des investisseurs étrangers. Le premier défi en Afrique est la stabilité du réseau d'électricité afin de rendre possible ce développement. Ces villes hypermodernes, hyper sécurisées et technicisées sont conçues comme des villes multiculturelles visant une nouvelle classe dominante<sup>11</sup>. De nombreux projets en cours font sortir de terre dans une zone aride ou atypique comme ce fut le cas de Las Vegas, des villes comme Konza Technology au Kenya. Ainsi mers et déserts sont certainement les dernières zones terrestres à coloniser. D'ailleurs les projets du *Seasteading Institute* de Patrie Friedman sont installés sur des îles artificielles et des déserts où aucune législation ou impôt ne peuvent entraver le développement et l'idéal libertarien de ces cités-état. Délestées de toute législation du vivre ensemble, les technologies deviennent l'organe politique, régulateur par excellence, les *blockchains*<sup>12</sup> remplaçant à terme, les gouvernements et états dans une consternante pantomime de démocratie dite participative, autonome, autorégulatrice et issues d'innovations ascendantes citoyennes. Pour créer ces villes au design futuriste les partenariats public-privés sont privilégiés et Huawei, Google, Oracle, Microsoft, MasterCard, Sigfox, Orange Business Services, Thales, Dassault entre autres investissent. Entièrement tournées vers l'utilisateur final devenu un consommateur, ces villes promettent le bonheur dans les datas. Ainsi grâce à la délégation de la gestion des biens collectifs, des espaces communs et aux logiciels des bigs datas, la ville intelligente tend vers l'utopie hippy du poète Richard Brautigan<sup>13</sup> d'une écologie cybernétique où nature, mammifères et humanité vivraient en harmonie comme des frères et sœurs sous la haute surveillance de machines pleines d'amour et de grâce. Les diplômés sont remplacés par des concours à l'innovation<sup>14</sup> au sein des *Fablabs* et tendent vers la création de *start ups* afin d'assurer la constitution de Silicon Valleys africaines. La connaissance est entièrement instrumentalisée aux intérêts économiques des GAFAM. Des milliards d'investissement sont déployés dans les infrastructures et les applications en Intelligence Artificielle afin de permettre à l'Internet des objets de fonctionner de façon fluide. L'enjeu est d'accéder enfin à la postmodernité transhumaniste et prendre l'avantage

technologique sur le reste du monde. Pour atteindre cet horizon, les décideurs se moquent des paradoxes économiques et sociaux.

## Les Hubcités alternatives

- 5 En s'installant sur la post-frontière du Togo et du Ghana qui partage à angle droit la ville de Lomé les objectifs du projet Hubcités sont aux antipodes des smart cities [Rochet 2018] africaines et autres. L'expérimentation d'une action citoyenne s'effectue sur le lieu même où sévit l'un des problèmes ethniques parmi les plus importants que posent les frontières africaines de par leurs origines coloniales. La population Ewé se retrouve partagée sur deux pays de façon arbitraire. Entre 1959 et 1966 le président ghanéen, Kwamé N'krumah a fait pression sur le Togo pour intégrer au Ghana la population Ewé afin de trouver une solution aux revendications de cette communauté. Depuis, le gouvernement du Togo se désintéresse de cette partie de la ville. Les inondations dues à la lagune qui se partage entre le Ghana et le Togo, rendent le quotidien encore plus difficile. C'est donc dans cette zone urbaine délaissée par le pouvoir politique, que Sémané Koffi implante les *Woélab* O et 1. Le premier projet se constitue autour de la *Wefat*, une imprimante<sup>15</sup> entièrement créée avec des déchets électroniques et qui a pour première vocation, d'offrir des outils de création 3D aux jeunes africains dans les écoles, collèges et lycées. La deuxième expérimentation est l'application *Scope* qui permet d'organiser la collecte des déchets plastiques, répondant ainsi à un véritable problème urbain dans une cité où n'existent pas de services municipaux de ramassage des déchets. La troisième action citoyenne est *Urbanatic*, celle-ci consiste à transformer chaque *WoéLab* en grenier avec l'application *Food Lab* qui permet d'identifier dans la ville, les espaces disponibles pour les transformer en potager bio et redistribuer leur production aux habitants situés à moins d'un kilomètre. Les *HubCités* imbriquent technologies libres et modernité ancrée<sup>16</sup> dans les traditions. Sémané Koffi s'appuie sur l'observation des sociétés traditionnelles afin de redonner aux citoyens l'initiative dans la transformation et la gestion de leur cadre de vie. Le projet se base sur l'installation d'un réseau de petits agora-fabriques de proximité sur le modèle des enclos d'initiation dans les sociétés traditionnelles. *L'africaine d'architecture* est une sorte de maison mère d'où sont initiés des projets citoyens qui utilisent les technologies des Fablabs et les logiciels libres afin de sortir de la logique capitaliste actuelle. L'Afrique est ici considérée dans son potentiel émancipateur de l'économie numérique marchande des GAFAs, il souligne les problèmes que posent les applications dans l'émergence d'une nouvelle forme d'exploitation, celui de capter les données personnelles des usagers. Ce qui lui semble le plus dangereux est l'atomisation du social par l'hyper individualisation du consommateur. Au lieu d'un humain augmenté comme les gourous de l'Intelligence Artificielle l'argumentent, c'est un humain diminué et isolé par délégation d'outils intelligents qui se profile dans les *smart cities* selon Sémané Koffi. Un humain qui n'aura plus besoin de réfléchir ni de ressentir. En même temps, il remarque l'étrange modernité des sociétés traditionnelles et souligne les remarquables résistances des structures vernaculaires qui, sans être idéales, permettent de dessiner de nouveaux chemins dans la technicisation du monde et notamment le développement des outils d'intelligence collective. Il constate que la fraternité et le développement des biens communs sont construits culturellement dans les villages africains et qu'il est possible d'impulser ces valeurs dans les villes afin de permettre une appropriation des espaces dans un souci d'habiter la terre et de faire

monde en commun. Lors de sa découverte de l'éthique des hackers, il remarque une parenté avec les valeurs vernaculaires qu'il connaît en Afrique. Leur approche modeste du « faire soi-même » avec des technologies *low-techs* rend possible leur application sans investissements importants. Peut-être a-t-il alors l'acuité de percevoir la racine psychédélique des valeurs des hackers qui rejoignent les valeurs hippies technophiles. Car ceux-ci en cherchant à fuir la société de consommation bourgeoise pour un mode de vie plus écologiste et égalitaire s'inspirent ouvertement des philosophies orientales et primitives [Turner, Fred, 2013]. Ainsi autour du projet *HubCités*, il détourne le concept de *smart city* en privilégiant l'échange, le lien et la relation comme valeur ajoutée à contrario de la valeur marchande. Les *start ups* issues de ces projets sont atypiques même si elles portent la même dénomination, elles ont vocation à devenir un bien commun aux utilisateurs dans une sorte de coopérative populaire. Il lui semble qu'au cœur de la technologie numérique, le capitalisme pervertit les valeurs communautaires et collectives. Il pense l'essence des technologies comme neutre. Utopiste pragmatique, il envisage d'expérimenter ce qu'il nomme un futur décolonisé et assume une action radicale rendue possible par leurs autofinancements<sup>17</sup>.

## Les nouvelles mythologies numériques

### Le mythe de la technologie neutre

- 6 Penser que la technologie est neutre et peut-être implémentée d'une société à une autre est une grave erreur, comme le montrent les expériences en Afrique. Moins que les compétences nécessaires manquantes, ce sont les conséquences sur l'organisation sociale qui expliquent la non utilisation des objets techniques tels que tracteurs, machines et autres objets du progrès technique. Chaque nouvelle technologie réorganise et redistribue le pouvoir d'où certainement la méfiance des organisations corporatives<sup>18</sup> envers les innovations qui dérèglent automatiquement la hiérarchie, imposent de nouvelles circulations du pouvoir et donc de nouveaux opérateurs et permettent ainsi une réorganisation du travail et une déconstruction des structures traditionnelles [Jarrige, 2016]. De plus, pour qu'une innovation s'impose et se diffuse, il faut qu'elle soit en phase avec les systèmes idéologiques qui favorisent son extension en mettant en place l'environnement nécessaire à son fonctionnement et c'est bien ce que montrent les vidéos sur *Konza Technopolis*<sup>19</sup>, l'importance de l'investissement public dans la construction des infrastructures. Aucune technologie ne peut se diffuser sans un soutien politique qui lui permette de s'arrimer socialement et matériellement. Elle doit ainsi être en accord avec les intérêts économiques des élites aux pouvoirs en même temps qu'elle déplace et décline ceux qui agissent ou pourront agir sur la société<sup>20</sup>. Toute technologie a besoin d'énergie, de ressources et derrière ce besoin s'organise toute une industrie d'extraction ou d'accumulation de ces ressources. De la même façon, Les technologies numériques et ubiquitaires ont aussi leurs infrastructures, ce qu'Al Gore nomma « Les autoroutes de l'information » avec des investissements publics colossaux. Elles ont aussi besoin de matériaux rares, tels que les minerais des batteries. Leur ubiquité à un coût matériel d'exploitation en ressources naturelles et humaines. Derrière ces interfaces ubiquitaires et ces villes intelligentes, bienveillantes et intimement incorporées, intuitives et naturelles, neutres et transparentes, fluides et sans coutures, le capitalisme poursuit sa logique d'accumulation primitive du capital aujourd'hui située au plus intime des corps des



usagers de ces dispositifs technologiques. Consommateurs et travailleurs deviennent le même lieu d'extraction des données personnelles qui permettent d'alimenter l'immense machinerie des *big datas*. Cette nouvelle accumulation primitive, je la nommerais l'hyper accumulation régressive et animiste<sup>21</sup> dont les interfaces sont devenues la nouvelle arme de domination : « Nous aurons réussi lorsque le monde sera devenu notre interface »<sup>22</sup> déclare Neil Gershenfeld, directeur du consortium Things that think [Caccamo, Catoir-Brisson, 2016] et connu pour avoir créé, développé et dirigé le projet de *Fablab* au MIT. Derrière le passage du *Do it yourself* (DIY) au *Do It With Others* (DIWO), le modèle politique est libertarien<sup>23</sup>. Neil Gershenfeld se situe clairement dans le mouvement transhumaniste de l'économie libérale, ces *fablabs* sont loin d'être neutres et derrière une croisade de démocratisation de la conception des technologies numériques, ce sont toutes les infrastructures économiques régulées qui sont visées et donc les institutions démocratiques.

- 7 De la même façon, les valeurs libertariennes traversent les imaginaires du jeu *Overwatch* et légitiment un avenir transhumaniste en mettant en scène par le biais de personnages jouables différents débats autour du transhumanisme sans prendre position, alors que l'ensemble des héros jouables sont des êtres augmentés et génétiquement modifiés dont le devenir est entièrement instrumentalisé pour combattre. Dans la ville de *Numbani*, le mythe du solutionnisme côtoie celui d'une technologie tolérante et bienveillante toujours soumise à un équilibre fragile puisque le terrorisme et son combat sont au cœur des mécaniques de jeu. En pleine savane, une cité-état afrofuturiste émerge comme un havre de paix où les conflits entre humains et robots intelligents se réactivent et s'apaisent suivant le rythme ludique. L'humain est augmenté de pouvoirs et de prothèses électroniques et les robots pensent, ressentent et développent par leur apprentissage une conscience. Ainsi l'histoire se déroule après que le big bang électronique ait eu lieu, la singularité s'est réalisée et la ville de *Numbani* se situe dans ce que les transhumanistes nomment la néo renaissance.

## Le mythe de l'innovation ascendante citoyenne

- 8 Lomé est une ville bidonville avec un centre ville aux immeubles construits dans les années 60-70 (première décennie de l'indépendance du pays) et où est encore inscrit dans l'espace urbain l'époque coloniale des institutions. En dehors de ce périmètre aux routes asphaltées, seuls des chemins en terre rouge permettent de se déplacer, les cabanes de tôles rapiécées avoisinent des maisons étranges qui semblent figées dans une autre temporalité et dont on ne pourrait décider si elles sont en construction ou en cours de destruction. Sans écoles publiques, sans dispensaires médicaux les habitants doivent se retourner vers des services privés onéreux alors que les seules activités économiques sont informelles et permettent à peine de survivre (couture, cuisine, transport). On oublie que l'économie informelle [Gourévitch, 2002], celle qui est devenue vertueuse dans nos sociétés occidentales numériques est aussi une économie mafieuse, violente et sans foi ni loi. Elle est au cœur de ce que nomme De Soto, un « capitalisme aux pieds nus » (1994). Ainsi, il n'est pas rare de voir d'informels « chefs de quartier » ou « chefs d'un morceau de route » revendiquer des loyers exorbitants ou des droits de passages illégaux. Les pannes d'électricité, les inondations et les arnaques rythment la vie des citoyens. Sortir de l'espace urbain de Lomé prend plus de 4 heures, aucune infrastructure publique de transports en commun n'est disponible [Assogba, 2013]. Au Togo comme ailleurs dans le monde où règnent des dictatures qui utilisent

toutes les formes de violence politique pour garder le pouvoir et où l'état qui souvent s'autoproclame « république » est corrompu, prédateur et barbare, la société civile s'organise tant bien que mal. Des rues, des quartiers, des sortes de tontines, comités locaux de citoyens clandestins se mettent en place afin de gérer l'espace commun et assurer un accès aux services sociaux qu'ils soient médicaux ou scolaires, aidés par des ONG, des bienfaiteurs, la diaspora ou des communautés religieuses<sup>24</sup>. Cela crée un tissu de dépendances plus ou moins heureuses et des conseils décisionnels plus ou moins sages, mais dans des conditions de vie précaires cela permet de survivre. Pour une population qui depuis de nombreuses années n'a pas le pouvoir d'agir au niveau national, l'action ne peut être que locale, réduite et aléatoire, car incomplète. Alors les initiatives lancées par Sémané Koffi, les *Hubcités* sont une véritable aubaine pour la population locale. Même si cette action locale ne peut remplacer et contrer le pouvoir distribué entre l'état<sup>25</sup> et les organisations internationales telles que la banque mondiale<sup>26</sup>, les *Hubcités* redistribuent en dehors de l'enseignement payant, le savoir technologique et permet à une population pauvre d'accéder à la connaissance qui réagence le pouvoir. Mais pour initier des réformes, il faut des lois et des institutions, et cela se passe au niveau national et international. En occident, les localisations et les politiques participatives sont devenues des outils politiques stratégiques qui permettent de soumettre les institutions et citoyens à une logique budgétaire d'austérité grâce à un jeu de passe-passe où les responsabilités sont transférées, mais pas la totalité des budgets nécessaires à leur mise en œuvre [Gourgues, 2015]. Il est ainsi fréquent que le participatif soit totalement instrumentalisé aux logiques libérales. La tendance libérale est de sur responsabiliser les citoyens afin qu'ils participent gratuitement à la vie locale [Hache, 2007]. Ainsi chaque espace autogéré par des associations de quartier est une façon d'appliquer des politiques de déréglementation et de désinvestissement de l'État. Rien de mieux que d'encourager la créativité des pauvres [Klein, 2000], comme vecteur de l'économie globalisée. Dans cet esprit, la Wefat rend presque vertueux l'obsolescence informatique et les déchets électroniques occidentaux envoyés en Afrique et en Asie. Dans cette situation, il est difficile sous les arguments et valeurs détournés de la contre-culture à des fins marketing de saisir ce qui est émancipateur. Dans un capitalisme qui se nourrit de la critique artistique et de la contre-culture pour créer le carburant de son développement à savoir les innovations, ce qui nous semble alternatif se révèle souvent instrumentalisé, et l'innovation est un bluff technologique qui permet de nouveaux développements au capitalisme. Comme l'argumentent Frédéric Dalsace et David Ménasc (2010), ces expériences qui semblent issues d'une alternative au capitalisme, sont au mieux des paravents visant à maintenir l'ordre établi (Boltanski et Chiapello, 1999), au pire des accélérateurs de la marchandisation du monde imposant à ceux qui vivent encore dans une économie traditionnelle les valeurs et les repères de l'économie mondialisée (Klein, 2000). Ainsi cette délégation faite au nom d'une politique participative est une façon de se désengager des politiques publiques, elle répond d'une façon alternative au modèle néolibéral qu'elle semble combattre. L'innovation ascendante est un instrument du libéralisme et les technologies numériques sont de nouvelles armes à la colonisation du monde<sup>27</sup>.

## Le mythe de la tolérance

- 9 La tolérance technologique s'appuie sur la métaphore du canevas permettant de modéliser les marges de manœuvre dans le design d'interaction, métaphore essentielle dans la modélisation des outils citoyens de démocratie 2.0 et des blockchains qui proposent de déléguer aux systèmes informatiques horizontaux nos décisions, notre jugement et à terme notre démocratie. La tolérance technologique est la valeur qui permet à *Numbani* de devenir la ville internationale de tous les peuples du monde, de toutes les communautés, réalisant ainsi l'utopie multiculturelle du libéralisme, alors même que c'est un monde en guerre civile qui apparaît dans les mécaniques de jeu. La prospérité de cette révolution scientifique s'exprime dans une architecture monumentale proche des nouveaux architectes et du mouvement biomimétiques<sup>28</sup> où les formes s'inspirent directement des végétaux et des animaux. Les objectifs assumés des nouveaux architectes sont de réintégrer la ville dans la biosphère, de conquérir le désert et d'habiter la mer. Les animaux de la savane et les objets tribaux créent une situation spectaculaire et folklorique, la savane semble totalement domestiquée et déifiée. Une géométrie parfaite empruntant à l'architecture gothique et aux pyramides égyptiennes, offre des façades élancées vers le ciel, qui rivalise de hauteur et de force, dans une sorte de performance technologique. Des jardins suspendus vides matérialisent l'harmonie recherchée entre l'environnement et l'urbain. *Numbani* déploie les dernières technologies en intelligence artificielle afin de permettre aux robots et humains augmentés une parfaite adéquation avec l'environnement urbain. L'espace est entièrement privatisé, la ville appartient à l'architecte qui l'a créée Gabrielle Adawe. Sa fondation distribue des bourses et organise des concours à l'innovation. La performance, la compétition et l'individualisme sont mis en scène par un culte de la personnalité et une starification de la créatrice. Statues, monuments commémoratifs, enseignes sur les bâtiments rappellent aux habitants l'histoire de cette ville et de sa fondatrice. C'est la pensée de Ayn Rand, l'auteure ultralibérale référence essentielle dans le milieu des technologies du numérique, qui est ici mise en scène. Romancière du capitalisme des mythes, elle met en scène dans son roman *La grève*<sup>29</sup>, la personnalité la plus importante dans une société conservatrice selon ses idéaux, le créateur libertarien. Pour Ayn Rand, n'a de valeur que le travail de création, le reste n'a aucun sens.
- 10 Dans le jeu vidéo *Overwatch*, le lieu où se situe la connaissance innovante est le Fyarl, ou une petite fille de 11 ans<sup>30</sup> va bricoler Orisa, le robot protecteur des humains, sans aucune aide apparente. Orisa représente l'intelligence artificielle et notamment la puissance des algorithmes d'apprentissage qui lui permettent de s'améliorer. Efi devient d'ailleurs la deuxième personnalité célèbre après Adawe, multipliant les entretiens avec la presse. Ici tout semble possible grâce à l'esprit ouvert de ses parents, puisque Efi adjoindra une arme de destruction extrêmement puissante à sa création sans que cela ne soulève de questions éthiques ou éducatives dans le jeu. Le monde d'*Overwatch* banalise ainsi l'utilisation des armes à feu dans le quotidien, projet hautement politique au USA. Cette ville écrase l'individu tout en le magnifiant, elle est une démonstration de force et le contraire d'un espace démocratique. Cette dérive individualiste et autoritaire est postmoderne et afrofuturiste. Le déni d'une modernité et des valeurs humanistes ouvrent directement sur un capitalisme animiste (Mbembe, 2013, 2014) dont le fétichisme folklorique témoigne d'une domination culturelle et

économique. Les représentations de l'Afrique dans le jeu *Overwatch* participent d'un impérialisme des industries des divertissements occidentales.

## Conclusion

- 11 Derrière ce que nous nommerons un bluff technologique de solutions dites intelligentes, un nouveau impérialisme irradie les imaginaires des smart cities et de la ville vidéoludique de *Numbani*. Ces imaginaires dominants se révèlent principalement irrationnels, métaphysiques, conservateurs, traditionalistes et réactionnaires<sup>31</sup>. En phase avec les pensées libertariennes anti-humanistes [Sadin, 2021], les valeurs humaines deviennent les qualités des technologies. Dans ce cadre, la rébellion est technologique et vise à revendiquer un droit de conscience. Les idéologèmes que nous retrouvons dans les trois cas analysés sont (1) une croyance sans faille dans les solutions technologiques pour résoudre des problèmes sociétaux et où les technologies du numérique sont saisies comme la possibilité pour l'Afrique de rentrer (enfin !) dans le contemporain (2) l'inégalable créativité des friches, décharges, lieux abandonnés ainsi que des pauvres afin de régénérer la créativité occidentale, (3) le non questionnement sur la relation entre démocratie et démocratie 2.0 comme si le numérique devenait le garant d'une représentation populaire bienveillante, sans questionnement sur le potentiel de surveillance et les dérives autoritaires de ces technologies (4) un désintérêt pour les questions de classes sociales, de domination et de pauvreté. Dans le projet de Sémané Koffi, le choix d'une modernité ancrée offre une véritable alternative et l'émancipation se trouve dans le détournement des technologies du libre pour créer d'autres modèles économiques où le social ne peut pas devenir une marchandise et où le bien commun ainsi que le vivre ensemble sont au cœur des préoccupations des ingénieurs. L'enjeu de l'Intelligence Artificielle est sérieux pour l'Afrique, car une nouvelle forme de colonisation se déroule actuellement, comme le souligne Mahamed Al Amine Fofana de l'université Félix Houphouët-Boigny en Côte d'Ivoire dans sa communication *L'Homme de l'IA*<sup>32</sup>. Je dirais que cette colonisation est en œuvre à un niveau planétaire et chaque smartphone est une arme de domination.

---

## BIBLIOGRAPHIE

Amselle, J. L. A. (2005). *L'art de la friche. Essai sur l'art africain contemporain*. Flammarion.

Boltanski, L., & Chiapello, E. (1999). Boltanski L., Chiapello E. (1999), "Le Nouvel Esprit du Capitalisme", Gallimard. Gallimard.

Caccamo, E., & Catoir-Brisson, M.-J. (2016). *Métamorphoses des écrans : Invisibilisations. Interfaces numériques*, 5(2). <https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/3008>

Choplin, A., & Lozivit, M. (2020). *Les fablabs en Afrique : l'innovation numérique au service d'une ville durable ? Métropolitiques*.

Cros, E. (2003). *La sociocritique*. L'Harmattan.

- Dalsace, F., & Ménascé, D. (2010). Structurer le débat « entreprises et pauvretés ». *Légitimité, intérêt, modalité, efficacité*. *Revue française de gestion*, 36(208-209), 15-44. <https://doi.org/10.3166/rfg.208-209.15-44>
- Ellul, J. (1988). *Le bluff technologique*. Hachette Littérature.
- Embrick, G. G., Wright, J. T., & Lukas, A. (2012). *Social Exclusion, Power, And video Game Play (New research in digital media and technology éd.)*. lexington books.
- Ghilani, J. (2010). Book Review *Beyond Barbie and Mortal Kombat : New Perspectives on Gender and Gaming*. Edited by Yasmin B. Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner, and Jennifer Y. Sun. Cambridge, MA : MIT Press, 2008. *Signs : Journal of Women in Culture and Society*, 35(4), 1029-1030. <https://doi.org/10.1086/651047>
- Gourévitch, J.-P. (2012). *L'économie informelle : de la faillite de l'État à l'explosion des trafics*. Le pré aux Clercs.
- Gourgues, G. (2015). Plus de participation, pour plus de démocratie ? *Savoir/Agir*, 31(1), 43. <https://doi.org/10.3917/sava.031.0043>
- Guézéré, A. (2013). Deux roues motorisées et étalement urbain à Lomé, quel lien avec la théorie des « trois âges » de la ville ? *Noréis*, 226, 41-62. <https://doi.org/10.4000/noréis.4549>
- Hache, E. (2007). La responsabilité, une technique de gouvernementalité néolibérale ? *Raisons politiques*, 28(4), 49. <https://doi.org/10.3917/rai.028.0049>
- Jarrige, F. (2016). *les technocritiques, Du refus des machines à la contestation des technosciences*. La découverte.
- Kafai, Y. B., Cook, M. S., & Fields, D. A. (2009). "Blacks Deserve Bodies Too ! " : Design and Discussion About Diversity and Race in a Tween Virtual World. *Games and Culture*, 5(1), 43-63. <https://doi.org/10.1177/1555412009351261>
- Mbembé, A. (2014). *Afrofuturisme et devenir-nègre du monde*. *Politique africaine*, 136(4), 121. <https://doi.org/10.3917/polaf.136.0121>
- Mbembé, A. (2019). *Critique de la raison nègre (collection Cahier Libre éd.)*. La découverte.
- Mbembe, A., & Dubois, L. (2017). *Critique of Black Reason (a John Hope Franklin Center Book)*. Duke University Press Books.
- Mbembe, J. (2018). *Politiques de l'inimitié (Poche / Sciences humaines et sociales) (French Edition)*. LA DECOUVERTE.
- Morozov, E. (2014). *Pour Tout Resoudre, Cliquez Ici (1re éd.)*. FYP.
- Moscovici, S. (1985). *The Age of the Crowd : A Historical Treatise on Mass Psychology (Msh)*. Cambridge University Press.
- Pestre, D. (2013). *A contre-science. Politiques et savoirs des sociétés contemporaines (SEUIL éd.)*. SEUIL.
- POSTER, M. (1995). Postmodern Virtualities. *Body & Society*, 1(3-4), 79-95. <https://doi.org/10.1177/1357034x95001003005>
- Redmond, E., Abba, H., & Useille, P. (2019). Quand l'innovation s'enracine dans la tradition. L'exemple du Woelab au Togo, « Un fablab à niveau de rue ». *Systèmes connectés, données et économie numérique dans l'espace francophone*. L'Harmattan, hal-02467764.
- Sadin, É. (2021). *L' Intelligence artificielle ou l'Enjeu du siècle : Anatomie d'un antihumanisme radical (1re éd.)*. ECHAPPEE.

Shaw, A. (2015). *Gaming at the Edge : Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture* (Illustrated éd.). Univ Of Minnesota Press.

Turner, F. (2008). *From Counterculture to Cyberculture : Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism* (Illustrated éd.). University of Chicago Press.

Van Noorloos, F., & Kloosterboer, M. (2017). Africa's new cities : The contested future of urbanisation. *Urban Studies*, 55(6), 1223-1241. <https://doi.org/10.1177/0042098017700574>

Jeu vidéo :

Overwatch (2018), Jeu informatique, Blizzard.

## NOTES

1. Voir pour un rapide aperçu : <https://www.youtube.com/watch?v=yokfAPtepes>
2. <https://www.lafricainedarchitecture.com/hubciteacute.html>
3. <https://www.facebook.com/woelab/>
4. Voir pour un rapide aperçu : <https://www.youtube.com/watch?v=yokfAPtepes>
5. <https://www.lafricainedarchitecture.com/hubciteacute.html>
6. <https://www.facebook.com/woelab/>
7. <https://www.facebook.com/woelab/videos/735219437011169/?t=51>
8. L'afrofuturisme est un courant et une esthétique artistiques qui redéfinit la culture et la conception de la communauté noire en jouant sur des éléments de science-fiction, d'afrocentrisme et de croyances animistes. L'une des caractéristiques de ce mouvement artistique est la négation des apports de la modernité et l'expression d'une nostalgie tribale.
9. Un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur .
10. Prophétie de l'auteur de science fiction Vernor Vinge : une croissance exponentielle de la puissance des microprocesseurs amènerait à une sorte de cataclysme, un big bang électronique, permettant à l'intelligence Artificielle de franchir le mur de la singularité et de développer une sorte de conscience réflexive. Cet événement signifierait la fin de l'ère humaine, car la nouvelle forme de superintelligence continuerait de s'améliorer et d'évoluer technologiquement à une vitesse incompréhensible pour les humains.
11. « gated communities », <https://lejournal.cnrs.fr/articles/des-villes-toujours-plus-grosses> , consulté le 19 janvier 2021.
12. Pour en savoir plus : <https://blockchainfrance.net/decouvrir-la-blockchain/c-est-quoi-la-blockchain/>, consulté le 19 janvier 2021.
13. Pour un approfondissement voir : <https://www.paris-art.com/regard-de-machines-pleines-damour-de-grace/> et <http://www.latortuequivoulait.com/2018/01/all-watched-over-by-machines-of-loving-grace-by-richard-brautigan.html>, consultés le 19 janvier 2021.
14. Les villes, avenir de l'humanité ?, « Manière de voir » #175 , février-mars 2021, voir l'article « A Boston, la façade de l'innovation » de Thomas Franck, p.69-71
15. Derrière cet outil de prototypage, une nouvelle économie personnalisée à contrario d'industrielle apparaît possible. Un des enjeux par exemple, est la production de prothèses (une des conséquences des guerres est l'amputation des corps) qui avec l'imprimante 3D permettrait aux Africains de ne plus être dépendants d'une industrie occidentale. Ceci est essentiel pour un continent qui n'a pas réalisé de révolution industrielle.
16. Le mouvement en modernité ancrée regroupe différents architectes qui défendent une architecture vernaculaire. Ces architectes utilisent des matériaux et formes innovant.es tout en respectant les traditions locales culturelles. Ils se réapproprient des matériaux en circuit court, conçoivent des espaces dont le design réinstaure des traditions locales et travaillent avec les

compétences et artisans locaux : Diébédo François Kéré, WallMakers, Charlotte Perriand, Zita Cobb [...]

17. Écouter : <https://soundcloud.com/afrotopiques/cosmo-ethiques-africaines-et-nouvelles-technologies-pour-habiter-la-terre-en-commun>, consulté le 19 janvier 2021.

18. Notamment le mouvement luddiste nommé « briseurs de machines » au début du 19<sup>e</sup> en Angleterre.

19. Voir par exemple : [https://www.youtube.com/watch?v=omPqogyrOGU&ab\\_channel=CHAMSMEDIATV](https://www.youtube.com/watch?v=omPqogyrOGU&ab_channel=CHAMSMEDIATV)

20. Par exemple : l'automobile a besoin d'infrastructure : routes, chaussées et même code d'utilisation, permis de conduire, pénalisation du non-respect, réparateur, pompes à essence sont quelques exemples d'éléments constituant le dispositif permettant à l'automobile de fonctionner. L'avènement de l'automobile a un coût humain (la stabilisation du système et de son environnement fera des morts de la routes mais aussi nécessitera des travaux importants et sa main-d'œuvre.

21. Car elle chosifie le vivant, le transforme en marchandise.

22. Gershenfeld Neil A. (1999). *When Things Start to Think*, Hodder and Stoughton, Londres.

23. Le libertarianisme privilégie l'approche de l'École autrichienne et se développe en Californie, avec un rejet de l'État-providence et de l'interventionnisme économique. Les penseurs de ce mouvement sont herbert Spencer, Henry David Thoreau, Friedrich Hayek, Milton Friedman, Robert Nozick ou encore Aynd Rand [..].

24. Ou toute organisation qui a l'immense avantage d'être une porte où arrivent les dons des pays riches.

25. qui kidnapent les ressources nationales.

26. qui impose depuis 40 ans des politiques d'économie libérale, de libre échange, d'austérité et de diminution des services publiques, ainsi que les investissements vers l'innovation technologique avant le progrès social.

27. Peu d'explorateur racontent combien les objets, navires, bateaux, automobiles, camions et armes vont permettre une soumission rapide et souvent effarée des populations. Lorsqu'en Centre Afrique circule une sorte de paquebot baleine entièrement démontable, la force de la magie opère de façon spectaculaire et radicale (Tuquoi, Jean-Pierre, Oubangui-Chari, le pays qui n'existait pas, la découverte, 2017).

28. Voir : [https://www.lemonde.fr/idees/article/2018/07/26/les-architectes-entrent-en-resilience\\_5336249\\_3232.html](https://www.lemonde.fr/idees/article/2018/07/26/les-architectes-entrent-en-resilience_5336249_3232.html), consulté le 20 janvier 2021.

29. Où les employés supplient l'entrepreneur créateur d'arrêter de faire grève !

30. figure singulière du marché des jeux occasionnels

31. Comme le rappelle Marc Jimenez dans l'article Rationalité et négativité dans la pensée adornienne (2003) parue aux presses de l'université de Tunis sous la direction de Mélika Ouelbani, Adorno et l'École de Francfort, Colloque 5-7 décembre 2003, p.117.

32. Colloque CONTECDEV, Intelligence Artificielle et innovation sociale, 17-18 juin 2021, Bordeaux, France

---

## RÉSUMÉS

Dans cette communication, nous proposons une analyse sociocritique des représentations de la ville contemporaine africaine. L'objectif est de croiser un corpus contrasté afin de mettre en évidence les représentations dominantes. Nous avons choisi en partant des représentations afrofuturistes nigériennes de la ville de *Numbani*<sup>1</sup> dans le jeu vidéo *Overwatch* de Blizzard Entertainment de les confronter avec les projets de *smart cities* africaines et les initiatives de *L'Africaine d'architecture*. Notamment les projets de construction d'une smart city, Konza Technopolis, au Kenya en pleine savane et les *HubCités Africaines*<sup>2</sup>, programme de ville intelligente alternative, expérimenté depuis juillet 2012 au sein du *Fablab* (abréviation de Fabrication laboratory) nommé *Woélab*<sup>3</sup>, de Lomé au Togo. Trois mythes sont déconstruits, la neutralité de la technologie, l'innovation ascendante et son corollaire la tolérance technologique.

In this communication, we propose a sociocritical analysis of the contemporary of representations african city. We have chosen, starting from Nigerian Afrofuturist representations of the city of Numbanu in the video game *Overwatch*, to confront them with the projects of African smart cities. In particular, the builder project of smart city, Konza Technopolis, in Kenya in the middle of savannah and the African HubCities, an alternative smart city program, experimented since July 2012 to the *Fablab* (abbreviation of Fabrication laboratory) *Woélab* from Lomé to Togo. Three contemporary myths are deconstructed, the neutrality of technology, bottom-up innovation and tolerance technology.

## INDEX

**Mots-clés :** Smart city, villes intelligentes, imaginaires contemporains, innovation sociale, *Overwatch*, *Hubcités*, contre-culture hacker, *Fablab*, *Woélab*, capitalisme libertarien, économie sociale et solidaires.

**Keywords :** Smart city, intelligent cities, contemporary imagination, social innovation, *Overwatch*, *Hubcities*, counter-hacker culture, *Fablab*, *Woélab*, libertarian capitalism, social and solidarity economy.

## AUTEUR

EMMANUELLE JACQUES

Laboratoire : RIRRA 21, Université de Montpellier