

# L'évolution des pratiques culturelles et numériques pendant le confinement.

Par La French Tech Aix-Marseille

La crise sanitaire mondiale que nous avons traversée a eu une incidence sur de nombreux aspects de nos vies. Le confinement, imposé dans plusieurs pays, a profondément transformé nos quotidiens et nos habitudes. Parmi celles-ci, notre relation à la culture a été l'une des plus visibles. Le télétravail, le chômage partiel, la présence des enfants au domicile, ont modifié notre rapport au temps et, pour certains, permis de consacrer plus de temps aux activités culturelles. Selon une étude de l'Hadopi réalisée début avril 2020, « *53% des internautes français placent la consommation des biens culturels en tête des activités indispensables en période de confinement* ».

Les organisations culturelles publiques et privées, les artistes, l'industrie culturelle et créative, mais aussi les individus, ont su faire preuve d'inventivité pour remettre la culture au coeur de nos quotidiens confinés.

## Ce qu'on voyait déjà avant mais qu'on a beaucoup plus vu

### L'omniprésence des plateformes de vidéo à la demande

Les plateformes de vidéo à la demande ont été les grandes gagnantes de ce confinement. Une étude de l'Hadopi, menée de début avril à mi juin 2020, montre qu'à l'issue de la période de confinement, 49% des personnes interrogées déclarent avoir un abonnement à l'une de ses plateformes contre 36% en 2019. Contrairement à l'industrie du cinéma qui s'est vue contrainte d'arrêter net toutes ses productions, de fermer ses salles et de repousser la sortie de nombreux films, Netflix, Prime video (Amazon), Disney+ ont quant à eux ont été contraints de baisser le niveau de qualité de leurs contenus en Europe afin que le réseau puisse supporter une telle charge.

Cette nouvelle dynamique pose la question de l'avenir du cinéma ; de la salle mais aussi de la création. Le large choix, la flexibilité horaire, le visionnage illimité de tous les contenus (sous abonnement), la disponibilité de plusieurs langues de visionnage, sont autant d'avantages avec lesquels le cinéma ne peut rivaliser. La création originale française, financée en partie par l'achat de places de cinéma, s'en trouve menacée. Le confinement a-t-il sonné la fin du cinéma tel que nous le connaissons ?

## **Le déploiement des visites virtuelles**

De nombreux musées et monuments historiques ont proposé, face à l'impossibilité de recevoir du public, de visiter les lieux à distance. Ces visites virtuelles, qui existent déjà depuis plusieurs années, ont connu un véritable succès pendant cette période. Grâce à des outils comme Google Street View, les musées du monde entier ont pu offrir une nouvelle expérience des musées à leurs publics habituels, mais aussi attirer de nouveaux publics, plus jeunes, adeptes des outils numériques.

Pour poursuivre ce renouvellement du public, les musées pourraient bénéficier de la mise en place de nouvelles expériences numériques. Comment rendre le musée plus interactif ?

## **Enseigner et témoigner ; Conférences et podcasts**

Les outils de visioconférence ne sont pas une nouveauté, mais ceux-ci ont envahis nos quotidiens pendant le confinement. Rassemblant des centaines d'utilisateurs simultanément, ces outils se sont rapidement adaptés en proposant de plus en plus de fonctionnalités pour permettre aux enseignants, équipes de travail, amis et familles de maintenir le contact dans les meilleures conditions possibles. Dans le monde du spectacle vivant, ces outils ont notamment permis aux comédiens de répéter, de s'entraîner grâce à des master class, de maintenir leurs représentations, de garder contact avec leurs publics en organisant conférences.

Un autre médium dont l'utilisation et la production se sont accélérées par le confinement est le podcast. Outil de diffusion de contenus audios ne nécessitant pas beaucoup d'instruments techniques, les podcasts ont été le moyen de témoigner, de documenter, de cristalliser notre vécu.

Cette nouvelle relation entre un étudiant et un professeur peut changer durablement nos manières d'apprendre. Si les rencontres physiques restent indispensables pour travailler son art, celles-ci pourraient être plus espacées dans le temps, pour laisser place à une forme hybride d'apprentissage, entre digital et présentiel.

## Ce qu'on a découvert avec le confinement

### **Le frugal ; produire des contenus avec ce que l'on a à portée de main**

Le confinement a empêché l'accès aux moyens de production techniques classiques et a poussé les acteurs de la culture à aller vers plus de frugalité. Armés d'objets du quotidien, de quelques logiciels de montage et de téléphones portables, des amateurs ont pu laisser libre cours à leur imagination et créativité, encouragés par des acteurs culturels comme le Getty Museum de Los Angeles et son challenge ou par la communauté, comme en témoigne la création du Covid Art Museum créé sur Instagram.

Cette frugalité a aussi été l'occasion pour les artistes de profession de continuer de partager leur art avec leur public en s'emparant de moyens de production amateurs. De nombreux artistes ont ainsi organisé de petits concerts depuis chez eux en live, souvent avec un simple téléphone portable. Les outils numériques ont également permis aux artistes confinés à des endroits différents de s'entraîner ensemble. Ainsi, les orchestres ont pu continuer à jouer, des danseurs et artistes du cirque ont pu monter des chorégraphies complexes.

Ces rencontres, avec leurs soucis techniques, leurs imprévus, leurs ratés, leurs fausses notes, ont permis des échanges intimes, sans artifices, entre artistes et publics. Cette authenticité, cette simplicité dans le partage se retrouvera sûrement dans le retour en salles ; Si l'enthousiasme pour le retour du spectacle vivant est certain, le grand spectacle, les mises en scène extravagantes, le mythe qui entoure l'artiste inaccessible sont-ils encore recherchés par le public ?

### **La culture investit le monde du gaming**

S'il était obligatoire de rester chez soi pendant le confinement, il n'était pas interdit de s'échapper dans un univers virtuel. Second Life, Minecraft, Animal Crossing ou encore Fortnite sont devenus de réelles plateformes sociales, lieux de rencontre entre joueurs du monde entier. Certains artistes ont vu l'opportunité d'investir le virtuel, comme en témoigne le rappeur américain Travis Scott et son concert live sur Fortnite.

A plus petite échelle, en France, les équipes du Museum de Sciences Naturelles d'Angers ont créé sa version virtuelle sur Animal Crossings tandis que des étudiants de Sciences Po Paris recréaient leur école sur Minecraft et proposaient à leurs professeurs de tenir leurs cours en visioconférence dans les amphithéâtres reconstitués.

Les jeux-vidéos sont devenus des univers permanents ; ils accueillent simultanément des personnes du monde entier, capables d'interagir les unes avec les autres. Ce lieu alternatif de sociabilité, résistant aux crises, permet une nouvelle pratiques des activités culturelles. Les micros-paiements déjà inclus dans les jeux, (pour personnaliser son avatar, débloquer de nouveaux univers etc..) représente une opportunité économique considérable. La pratique d'activités culturelles, à plusieurs, pourrait-elle bientôt être fournie par d'autres acteurs que des acteurs culturels ?

## Ce que l'on pensait voir mais qu'on attend encore

### **Les expérimentations radicales de la part des organisations culturelles**

Tout comme les autres acteurs économiques, les organisations culturelles n'ont pas eu la possibilité d'anticiper ce confinement général de longue durée.

Pour pallier à cette impossibilité de créer et de diffuser « normalement », de nombreuses organisations culturelles ont réutilisé des contenus existants, il n'y a donc pas eu de réelles expérimentations technologiques dans le domaine de l'art. L'intelligence artificielle, omniprésente dans de nombreux domaines d'activité, jugée comme étant une composante essentielle du futur de la tech, aurait-elle pu apporter une autre expérience au confinement ?

Du côté des artistes, si cette période « anormale » a permis d'expérimenter dans leurs domaines artistiques, elle n'a pas vu d'expérimentations concernant l'expérience du public. Comment recréer l'émotion, le frisson, qui passe entre l'artiste et la salle si le public est éparpillé ?

### **La monétisation**

Si de nombreuses institutions et entreprises culturelles et créatives ont proposé une mise à disposition gratuite de leurs contenus ou produits pendant la période du confinement,

cette solution ne saurait être pérenne.

Des artistes ont également essayé d'adapter leurs offres aux nouvelles pratiques culturelles numériques comme c'est le cas du comédien Robert Plagnol, qui a utilisé la plateformes de conférence en ligne Zoom pour jouer sa pièce « *La Femme de ma vie* », et faisait payer les spectateurs pour obtenir le lien d'accès.

Ces quelques expériences sont des pistes de réflexion à explorer pour monétiser les pratiques culturelles numériques, notamment en cas de prolongement des règles sanitaires restrictives. La réponse réside-t-elle dans l'hybridation des rencontres culturelles, digitales et physiques ?

## **L'accès enfin démocratisé à la culture, par le biais du numérique**

Alors que l'on aurait pu s'attendre à ce que le numérique, en ce qu'il était susceptible d'abolir les distances physiques et symboliques entre les populations les moins favorisées et la culture, entraîne une démocratisation des pratiques culturelles, c'est au contraire à une polarisation que nous avons assisté.

Le confinement et les pratiques culturelles numériques ont apporté une amélioration ; Les publics plus âgés ou déconnectés des outils numériques ont été amenés à apprendre à les utiliser pour conserver un lien avec leurs proches, et le numérique a été une porte d'entrée vers la culture, notamment pour des publics jeunes qui en sont éloignés. Selon l'étude d'Hadopi citée précédemment, « *Pour 55% des consommateurs, le confinement leur a permis de découvrir des œuvres qu'ils n'auraient pas découvert sans le confinement, notamment pour les plus jeunes (70% chez les 15-24 ans).* »

Le confinement a cependant également montré les limites du recours aux outils numériques, en exposant les difficultés d'accès à internet selon les territoires, le coût de ces outils, ou encore l'incapacité pour certaines personnes, notamment âgées, à les manipuler. La fracture numérique est importante en France. Comme le montre une étude de l'INSEE d'octobre 2019 : « *38 % des usagers d'internet apparaissent manquer d'au moins une compétence dans les quatre domaines que sont la recherche d'information, la communication, l'utilisation de logiciels et la résolution de problèmes* ». Selon cette enquête, 17% de la population française est concerné par « l'illectronisme ».

## Et demain ?

Les nouvelles pratiques qui ont vu le jour sont donc le fruit d'une adaptation rapide des institutions culturelles, de la résilience des industries, de la mobilisation des artistes et des publics confinés. Bien que fragiles, conditionnées à cette période si particulière, certaines pratiques pourraient devenir de nouvelles habitudes, ou du moins de nouveaux réflexes dans des périodes de temps libres.

L'étude de l'Hadopi conclue qu'à l'issue de la première semaine de déconfinement, la consommation de biens culturels numériques étaient revenus à un taux proche de la période avant confinement. La surconsommation de biens culturels a été « *une occupation refuge pour beaucoup d'internautes pendant le confinement* ». L'injonction de créer à nouveau apparaît donc comme une nécessité pour passer à autre chose, pour rentrer dans « l'après ». Mais elle ne se fera pas sans difficultés. Affaiblies, les organisations culturelles auront besoin du soutien de l'Etat et de leurs publics, anciens et nouveaux, pour se relever.

Au delà d'une aide financière, la mise en commun pourrait avoir un impact considérable sur le retour à la création et sur la pérennisation de ces nouvelles pratiques. Les acquis technologiques et leur application aux pratiques culturelles, développés de manière isolée pendant le confinement, auraient tout intérêt à être partagés et documentés afin que d'autres puissent s'en emparer et les intégrer à cette période de reprise.

Une nouvelle solidarité entre acteurs de la culture semble indispensable ; la co-production, la mutualisation des instruments et des lieux permettront à la culture de se remettre en mouvement.

## La French Tech Aix-Marseille

Tribune réalisée dans le cadre de l'initiative TILT, en collaboration avec le CIAM, La Fabulerie, Le Festival International d'Art Lyrique d'Aix-en-Provence, Altran, le MucEM, et Circus Next.

### Contact

Jeanne Roques, Responsable éditorial et relations presse - [jeanne@lafrenchtech-aixmarseille.fr](mailto:jeanne@lafrenchtech-aixmarseille.fr)

## Sources

- 1. Consommation de biens culturels dématérialisée en situation de confinement, vague 1**, Hadopi, 7/04/2020 <https://www.hadopi.fr/ressources/etudes/consommation-de-biens-culturels-dematerialises-en-situation-de-confinement-vague>
- 2. Consommation de biens culturels dématérialisée en situation de confinement - 5ème vague**, 11/06/2020 [https://www.hadopi.fr/sites/default/files/sites/default/files/ckeditor\\_files/2020\\_06\\_11\\_Barometre\\_Consommation\\_confinement\\_Bilan\\_VDEF.pdf](https://www.hadopi.fr/sites/default/files/sites/default/files/ckeditor_files/2020_06_11_Barometre_Consommation_confinement_Bilan_VDEF.pdf)
- 3. Netflix et YouTube réduisent la qualité des vidéos en Europe pour 30 jours sur demande de l'UE**, Les Numériques, 20/03/20 <https://www.lesnumeriques.com/vie-du-net/netflix-et-youtube-reduisent-la-qualite-des-vidéos-en-europe-pour-30-jours-sur-demande-de-l-ue-n148549.html>
- 4. Sénat, Les aides publiques au cinéma en France** <https://www.senat.fr/rap/r02-276/r02-27617.html>
- 5. Tour du monde des visites virtuelles les plus bluffantes**, Beaux Arts, 06/05/2020 <https://www.beauxarts.com/grand-format/tour-du-monde-virtuel-des-musees-comme-si-vous-y-etiez>
- 6. La Femme de ma vie sur Zoom** <https://www.robertplagnol.fr/la-femme-de-ma-vie-sur-zoom>
- 7. Getty Museum Challenge** Instagram <https://www.instagram.com/explore/tags/gettymuseumchallenge/>
- 8. Covid Art Museum**, Instagram <https://www.instagram.com/covidartmuseum/?hl=fr>
- 9. Le concert de confinement, un genre en soi**, France Culture, 26/03/2020 <https://www.franceculture.fr/musique/le-concert-de-confinement-un-genre-en-soi>
- 10. Le Boléro de Ravel par l'Orchestre national de France en confinement**, Chaîne Youtube de France Musique [https://www.youtube.com/watch?v=Sj4pE\\_bgRQI](https://www.youtube.com/watch?v=Sj4pE_bgRQI)
- 11. Ballet connects dancers in lockdown**, Ballet National des Pays Bas <https://www.youtube.com/watch?v=FuvXG4As80c>
- 12. Manifs dans "Animal Crossing", bals dans "Minecraft" ... Le virtuel, une bouffée d'oxygène pour gamers confinés**, Télérama, 08/04/2020 <https://www.telerama.fr/medias/animal-crossing,-minecraft...-les-mondes-virtuels,-bouffees-doxygene-pour-gamers-confines,n6623929.php>
- 13. Concert de Scott Travis sur Fornite** <https://www.youtube.com/watch?v=wUwrgYQWccs>
- 14. En confinement, le museum d'Angers rouvre ses portes sur le jeu vidéo Animal Crossings**, le Figaro, 22/04/2020 <https://www.lefigaro.fr/jeux-video/en-confinement-le-museum-d-angers-rouvre-ses-portes-sur-le-jeu-video-animal-crossing-20200422>
- 15. Pour pallier le confinement, des étudiants de sciences po recréent leur école sur Minecraft**, BFM Tech, 01/04/2020, [https://www.bfmtv.com/tech/vie-numerique/pour-pallier-le-confinement-des-etudiants-de-sciences-po-recreent-leur-ecole-sur-minecraft\\_AN-202004010296.html](https://www.bfmtv.com/tech/vie-numerique/pour-pallier-le-confinement-des-etudiants-de-sciences-po-recreent-leur-ecole-sur-minecraft_AN-202004010296.html)
- 16. Le confinement, un puissant révélateur des inégalités d'accès à Internet**, 23/04/2020, <https://www.latribune.fr/technos-medias/telecoms/le-confinement-un-puissant-revelateur-des-inegalites-d-acces-a-internet-843186.html>
- 17. Une personne sur six n'utilise pas Internet, plus d'un usager sur trois manque de compétences numériques de base**, INSEE, Octobre 2019 <https://www.insee.fr/fr/statistiques/4241397#consulter>